ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΟΣ 65 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.000 ΔΡΧ.

ΔΙΣΚΕΤΑ 1.44 MB

- TIMEX DATA LINK
- BBSs MADE IN GREECE
- VIRUS NEWS
- ΜΑΘΗΜΑΤΑ 3D STUDIO



ΠΑΡΑΘΥΡΑ ΜΕ ΘΕΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ!



STAR TREK



DAEDALUS ENCOUNTER



THE LAST DYNASTY



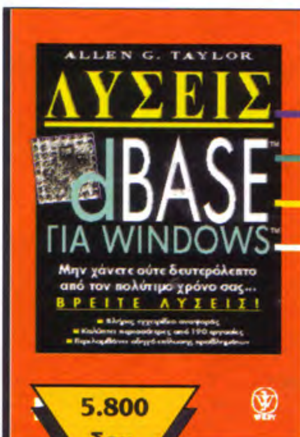
THE ORION CONSPIRACY

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



dBase για Windows - Λύσεις
Allen G. Taylor
Μετάφραση: Στ. Γκίκας

Για κάθε πρόβλημα σχετικά με την dBase για Windows υπάρχει λύση...
Εάν έχετε βαρεθεί να ξεφυλλίζετε πολυσέλιδους τόμους, ανατρέξτε στον μοναδικό θεματικό οδηγό επίλυσης προβλημάτων, που βρίσκεται στις πρώτες σελίδες του βιβλίου, ο οποίος θα διαγνώσει άμεσα το πρόβλημά σας και θα σας παραπέμψει στη σχετική σελίδα του βιβλίου για βοήθεια.
... και όλες τις "Λύσεις" θα τις βρείτε σε αυτό το βιβλίο!



Photoshop 3.0
Χρ. Τερζίδης

Αυτό το βιβλίο δεν είναι απλά ένας οδηγός χρήσης για το Photoshop, αλλά μία μέθοδος εργασίας που αφορά στην κατηγορία προγραμμάτων DTP.
Ενα πρωτότυπο θέμα τόσο για την ελληνική όσο και για την ξένη βιβλιογραφία.
Στις σελίδες του υπάρχουν επεξηγήσεις για τα περισσότερα μενού εντολών, καθώς και απλά παραδείγματα γι' αυτά. Εχει γίνει προσπάθεια να εξηγηθούν όλες οι λειτουργίες του σε βάθος, ώστε να μπορεί να το διαβάσει ακόμα και κάποιος που ασχολείται για πρώτη φορά με τον υπολογιστή.





Αναβαθμίστε το PC σας!
D. Gooking & R. Mullen
Μετάφραση: Σ. Φιλιππίδης

Αυτό το βιβλίο αποτελεί ένα πολύτιμο βοήθημα για κάθε χρήστη Η/Υ.
Ο καθένας μπορεί να μάθει να αναβαθμίζει τη μνήμη του υπολογιστή, να προσθέτει κάρτες επέκτασης, να τον αποσυναρμολογεί, να βελτιώνει τις επιδόσεις του και να τον συναρμολογεί και πάλι!

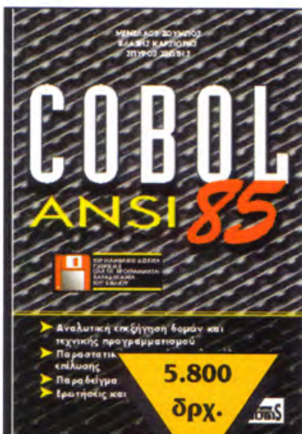


Μάθετε το 3D Studio v.3 & 4 σε μία εβδομάδα
Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Γνωρίστε μέσα σε μία εβδομάδα όλα όσα είναι αναγκαία προκειμένου να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το 3D Studio. Ακόμα κι αν δεν είστε εξοικειωμένοι με το περιβάλλον του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου, θα μάθετε να δημιουργείτε τρισδιάστατες "σκηνές" με φυσική κίνηση.

Cobol - ANSI 85
Μ. Ζούμπος, Β. Καρσιώτης & Σ. Χιώτης

Η γνώση της COBOL θεωρείται ένα από τα βασικότερα και πλέον απαραίτητα προσόντα ενός προγραμματιστή, αφού επί 30 χρόνια οι περισσότερες εμπορικές εφαρμογές γράφονται σε αυτήν τη γλώσσα.
Το βιβλίο αυτό, γραμμένο από εκπαιδευτικούς με πολυετή πείρα, μπορεί να χρησιμεύσει ως βοήθημα του καθηγητή, σε φοιτητές και σπουδαστές για μεθοδική εκμάθηση ή σε όσους επιθυμούν να ασχοληθούν με τον προγραμματισμό σε COBOL.



Borland dBase για Windows
Διον. Καρακίτσος

Η dBase για Windows, χρησιμοποιώντας την παραδοσιακή πλέον "διάλεκτο" xBase, προσφέρει δυνατότητα ανάπτυξης παραθυρικών εφαρμογών μέσα από το περιβάλλον των Windows.
Το βιβλίο αυτό απευθύνεται τόσο στους αρχάριους χρήστες της dBase για Windows όσο και σε αυτούς που ήδη γνωρίζουν το περιβάλλον της dBase από προηγούμενες εκδόσεις.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

EDITORIAL PC



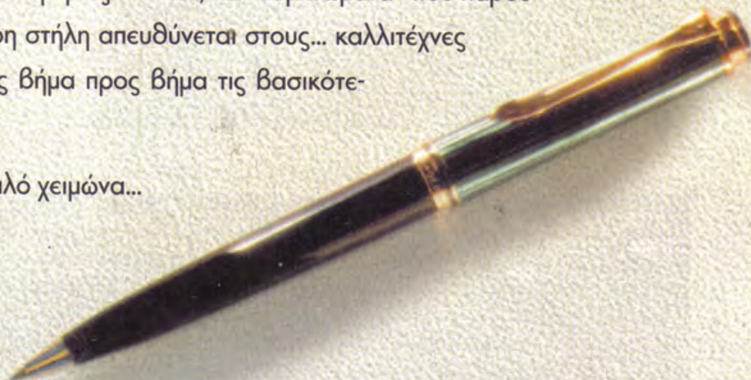
χι, δεν σας γελούν τα μάτια σας. Ω, ναι. Η δισκετούλα που συνοδεύει το τεύχος έγινε πράγματι 1.44MB, διπλάσια δηλαδή σε χωρητικότητα από αυτήν των προηγούμενων τευχών. Και δεν είναι μόνον αυτό. Χάρη στην αυξημένη χωρητικότητα καταφέραμε να συμπεριλάβουμε (ή, καλύτερα, να ξανα-συμπεριλάβουμε) στη δισκέτα και βοηθητικά προγράμματα - κοινώς utilities- τα οποία πολλοί από εσάς μας ζητούσαν επίμονα.

Κυρίαρχο θέμα του τεύχους είναι τα Windows 95. Πώς, θα μπορούσαμε, άλλωστε, να ξεφύγουμε από αυτή την πραγματική δίνη της παρουσίασης του "λειτουργικού συστήματος του μέλλοντος"; Μα καλά, θα μας πείτε, τόσες φορές γράψατε για τα Windows 95. Πάλι; Για ελάτε όμως στη θέση μας, για ελάτε. Θα αφήσουμε το μεγαλύτερο γεγονός της σαιζόν να περάσει αδιαμαρτύρητα; Οχι, κύριοι, αυτά τα πράγματα δεν γίνονται. Αλλωστε, δυστυχώς ή ευτυχώς, ελάχιστοι θα είναι αυτοί που θα αντισταθούν στον πειρασμό να εγκαταστήσουν στο σύστημά τους το νέο λειτουργικό. Είδατε τι κάνει το marketing; Μέχρι και στο Continent έφτασε η χάρη των Windows 95. "Ενα διακόσια, να τ' αφήσω;"

Ετερον εκάτερον, βέβαια. Το γεγονός ότι υποδεχόμαστε τα Windows 95 "μετά βαΐων και κλάδων" δεν σημαίνει ότι θα αφήσουμε το τεύχος ορφανό από παιχνίδια. Αυτό δα μας έλειπε. Σημειώστε: Star Trek Next Generation: A Final Unity, Daedalus Encounter, Last Dynasty, Orion Conspiracy και άλλα πολλά. Τα ονόματα μιλούν μόνα τους. Οχι να το παινευτούμε δηλαδή, αλλά ειδικά αυτόν το μήνα δεν παρουσιάζουμε παιχνίδια, αλλά... παιχνιδάρες! Οποιος αμφιβάλλει, αύριο με τον κηδεμόνα του, παρακαλώ...

Μέχρι και νέες στήλες εγκαινιάζονται στο τεύχος αυτό. Η πρώτη από αυτές αναλαμβάνει να σας ενημερώνει υπεύθυνα για όλες τις νέες κυκλοφορίες των ιών, τα "συμπτώματα" που παρουσιάζουν και άλλα ενδιαφέροντα. Η δεύτερη στήλη απευθύνεται στους... καλλιτέχνες της αγοράς υπολογιστών, παρουσιάζοντας βήμα προς βήμα τις βασικότερες διαδικασίες του 3D Studio.

Αυτά τα όμορφα προς το παρόν. Κατά τ' άλλα, καλό χειμώνα...



ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΔΙΣΚΕΤΑ 1.44 MB

▲ TIMEX DATA LINK
▲ BBSs MADE IN GREECE
▲ VIRUS NEWS
▲ ΜΑΘΗΜΑΤΑ 3D STUDIO



ΠΑΡΑΘΥΡΑ ΜΕ ΘΕΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ!


STAR TREK


DAEDALUS ENCOUNTER


THE LAST DYNASTY


THE ORION CONSPIRACY

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Θανάσης Μαμασιούλας, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίνης, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ -ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Γ. Εκδοτική Τύπου,

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ., **ΔΙΕΘΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εκθεση έργων σπουδαστών ΑΚΤΟ

Η καθιερωμένη ετήσια έκθεση έργων σπουδαστών του Αθηναϊκού Καλλιτεχνικού Τεχνολογικού Ομίλου (Α.Κ.Τ.Ο.) εγκαινιάστηκε στα μέσα του μήνα Ιουλίου στα δύο από τα κεντρικά εξαώροφα κτίριά του (Χ. Τρικούπη 21 και 3ης Σεπτεμβρίου 24). Η έκθεση αυτή, κορυφαία σπουδαστική εκδήλωση, συγκεντρώνει κάθε χρόνο το ενδιαφέρον του επαγγελματικού κόσμου για την πρωτοτυπία των προτάσεών της, οι οποίες είναι αποτέλεσμα της μακρόχρονης εκπαιδευτικής εμπειρίας του Α.Κ.Τ.Ο. στον τομέα αυτό.



Η έκθεση περιλαμβάνει έργα που καλύπτουν όλο το φάσμα των εφαρμοσμένων καλών τεχνών και του design. Οι γραφίστες εκθέτουν μελέτες εντύπου, εταιρικών λογότυπων, σημάτων, καλλιτεχνικές αφίσες, διαφημιστικές συνθέσεις, συσκευασίες, εξώφυλλα βιβλίων και δίσκων, έργα καλλιτεχνικής και διαφημιστικής εικονογράφησης, κόμικς και πλήρεις διαφημιστικές καμπάνιες, επεξεργασμένα όλα με μια πληθώρα τεχνικών στο χέρι ή μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή.
Οι διακοσμητές - αρχιτέκτονες εσωτερικών χώρων παρουσιάζουν ένα πλήθος δημιουργιών από ελαφρές διακοσμητικές κατασκευές, διαμορφώσεις κατοικιών, εμπορικών χώρων και χώρων ψυχαγωγίας έως ολοκληρωμένες μελέτες ανασχεδιασμού και επαναχρησιμοποίησης ιστορικών περιοχών και βιομηχανικών εγκαταστάσεων. Οι designers εκθέτουν μία ποικιλία μελετών για αντικείμενα οικιακής χρήσης, συστήματα επίπλων, μεταφορικά μέσα, καθώς και πρωτότυπες προτάσεις για αντικείμενα της πόλης.
Αίσθηση προκάλεσε η υψηλή τεχνική των δημιουργιών των σπουδαστών cartoon και animation, οι οποίες προβάλλονται σε ειδικά monitors στο χώρο της έκθεσης.
Εντυπωσίασαν επίσης τα έργα των σπουδαστών ζωγραφικής του Α.Κ.Τ.Ο. που παρουσιάζονται σε ειδικά διαμορφωμένη αίθουσα. Η έκθεση προσφέρει μία σαφή εικόνα της πορείας των σπουδών στον ΑΚΤΟ και του δημιουργικού επιπέδου των σπουδαστών του.
Χαρακτηριστικό της είναι ότι δίνει έμφαση όχι μόνο στην παρουσίαση του αποτελέσματος μιας μελέτης αλλά και στην αποκάλυψη της μεθοδολογίας μέσα από την παρουσίαση επιμέρους σταδίων, στοιχείων έρευνας, πρώτων προσεγγίσεων, τεχνικών λεπτομερειών κ.ά., στοιχεία αποκαλυπτικά του υψηλού επιπέδου των σπουδών και του επαγγελματισμού των σπουδαστών.
Οπως κάθε χρόνο, τα εγκαίνια της έκθεσης συγκέντρωσαν πλήθος κόσμου και ανάμεσά τους επαγγελματίες των αντίστοιχων κλάδων, αρχιτέκτονες, designers, γραφίστες, φωτογράφους, διαφημιστές, εκδότες, δημοσιογράφους, επώνυμους καλλιτέχνες κ.ά.
Η έκθεση θα παραμείνει ανοικτή έως τις 30 Σεπτεμβρίου, καθημερινά από 9:00 π.μ. έως 5:00 μ.μ. Η είσοδος για το κοινό είναι ελεύθερη.

Ο πρώτος Ελληνας αγοραστής των Windows 95

Τα Windows 95 έφθασαν και στην Ελλάδα, το Σάββατο 26/8. Η Info-Quest, authorised distributor της Microsoft, συντέλεσε στην άμεση παράδοση και προώθηση του νέου λειτουργικού συστήματος και επιβράβευσε τον πρώτο Ελληνα που έσπευσε να το αποκτήσει. Πρόκειται για τον κ. Σταύρο Βουγά από την Αθήνα, ο οποίος αγόρασε τα Windows 95 στις 10:55 το πρωί, στο Continent Αλίμου, και επιβραβεύτηκε με έναν υπολογιστή Quest Winner 95. Ο Winner 95 είναι ο νέος υπολογιστής της Info-Quest, πλήρως συμβατός με τα Windows 95, και διαθέτει όλο τον εξοπλισμό για άμεση σύνδεση με το Internet. Ο κ. Βουγάς μόλις συνήλθε από την



ευχάριστη έκπληξη που του επιφύλαξε η Info-Quest δήλωσε: "Κάθε Ελληνας που θα προμηθευτεί τα Windows 95 θα νιώσει εξίσου ευχαριστημένος με μένα. Με τη διαφορά ότι εγώ έχω τώρα πια και έναν υπολογιστή που θα με βοηθήσει να εκμεταλλευτώ πλήρως τις δυνατότητες του νέου λειτουργικού."

Quest Winner 95

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση της νέας σειράς υπολογιστών Quest Winner 95. Τα συστήματα διατίθενται με προεγκαταστημένα τα



Windows 95 και εσωτερικό fax/modem, και συνοδεύονται από ένα πακέτο δωρεάν πρόσβασης στο Internet.
Η σειρά περιλαμβάνει υπολογιστές βασισμένους σε επεξεργαστές 486/66, 80, 100MHz, μνήμη 4MB έως 128MB και δίσκους 420MB έως 4.3GB. Η αρχιτεκτονική τους συνδυάζει τους διαύλους VESA, ISA και PCI. Οι περισσότερο απαιτητικοί χρήστες καλύπτονται από τα βασισμένα στον Pentium συστήματα, με επεξεργαστές που τρέχουν από τα 66 έως τα 133MHz. Στην περίπτωση αυτή η βασική μνήμη ξεκινά από τα 8MB, διατίθεται δίαυλος PCI και η κάρτα γραφικών φέρει το γρήγορο chipset S3 trio 64. Σε κάθε περίπτωση, οι υπολογιστές είναι εφοδιασμένοι με εσωτερικό fax/modem 14.400bps και διατίθενται μαζί με ένα πακέτο συνδρομής στο Internet.
Τα ανωτέρω, σε συνδυασμό με τα Windows 95, συγκροτούν ένα απροβλημάτιστο συνδυασμό hardware και software για όσους θέλουν να εξερευνήσουν το χώρο του διεθνούς δικτύου. Η ποιότητα των υπολογιστών Quest έχει αναγνωριστεί από την ίδια τη Microsoft, η οποία τους συμπεριέλαβε μεταξύ παγκοσμίως επιλεγμένων συστημάτων για το πρόγραμμα Windows 95 plug'n'play.

Flash στα νέα...

Η Novell ανακοίνωσε πρόσφατα ότι διαθέτει δωρεάν άδεια αναβάθμισης στο PerfectOffice για τα Windows 95 σε όσους χρήστες αγοράσουν το PerfectOffice για τα Windows 3.1 από τις 24 Αυγούστου και μετά. Η προσφορά θα λήξει τριάντα ημέρες μετά την επίσημη διάθεση του PerfectOffice για τα Windows 95, η οποία αναμένεται μέχρι το τέλος της χρονιάς. Παράλληλα, όσοι αποκτήσουν τις standalone εκδόσεις του WordPerfect 6.1 ή του Quattro Pro 6.0 για τα Windows 3.1 έχουν δικαίωμα για μία αντίστοιχη δωρεάν άδεια αναβάθμισης στις εκδόσεις των συγκεκριμένων προϊόντων για τα Windows 95.

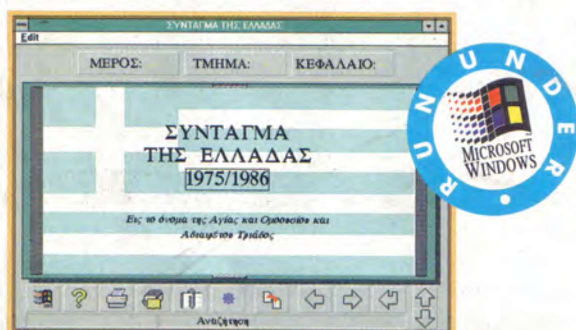
Η εταιρία Symantec ανακοίνωσε την κυκλοφορία του νέου προϊόντος της Norton Navigator for Windows 95. Το προϊόν αυτό που τώρα κυκλοφορεί απαλλάσσει το χρήστη από ατέλειωτες πληκτρολογήσεις και mouse clicks, επιτρέποντάς του να βρίσκει, να ανοίγει, να αντιγράφει και να μετακινεί ένα αρχείο με ένα απλό click, χωρίς να πρέπει να περάσει από όλη τη διαδικασία ανοίγματος και κλεισίματος παραθύρων, απλώς κρατώντας ό,τι χρησιμοποιείται περισσότερο σε εικονίδια στην μπάρα εργασίας. Επιπλέον, εμπεριέχει τον Norton File Manager για συμπίεση αρχείων, diskcopy, ανάκτηση σβησμένων αρχείων, UUEncode/Decode κ.ά.

Η M-Data, γνωστή για την ειδική τιμολογιακή πολιτική και τις προσφορές της στο χώρο της εκπαίδευσης, εντυπωσίασε με την πρόσφατη ανακοίνωση τιμών σε όλα τα προϊόντα, με την ευκαιρία της έναρξης της νέας σχολικής περιόδου. Οι προσφορές περιλαμβάνουν όλες τις νέες εκδόσεις των φημισμένων προϊόντων των οίκων που αντιπροσωπεύει η M-Data: Novell/WordPerfect, Borland, Symantec, Central Point, Microcom, Boca, New Media.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην M-Data, Αθήνα, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9571666-8.

Η εταιρία Symantec ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία του νέου της προϊόντος Norton Utilities for Windows 95. Το προϊόν, εκτός των δυνατοτήτων του για προστασία του συστήματος και ανάκτηση δεδομένων, περιλαμβάνει μερικά νέα χαρακτηριστικά που διευκολύνουν τη μετάβαση από Windows 3.x σε Windows 95, ρυθμίζοντας ολόκληρο το σύστημα του ηλεκτρονικού υπολογιστή και ελευθερώνοντας πολύτιμο χώρο στο δίσκο. Το βασικό χαρακτηριστικό του Norton Utilities for Windows 95 είναι ο Norton System Doctor που τρέχει στο background, παρακολουθεί όλα τα βασικά μέρη και τα περιφερειακά του συστήματος και αυτόματα ενεργοποιεί το κατάλληλο utility για να διορθώσει το πρόβλημα.

ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

Η ΠΡΩΤΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ! ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ!



Μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext. Περιλαμβάνει:

- Το πλήρες κείμενο, στην καθαρεύουσα και τη δημοτική
- Συνταγματική ιστορία
- Την αναθεώρηση του 1986
- Βιβλιογραφία και ευέλικτο ευρετήριο άρθρων

Η εφαρμογή είναι εύχρηστη και λειτουργική και σας επιτρέπει:

- Γρήγορη αναζήτηση λέξεων σε όλο το κείμενο του Συντάγματος
- Εύκολη μετάβαση από τη μία έκδοση στην άλλη
- Εκτεταμένη χρήση hypertext, με επεξηγήσεις και παραπομπές
- Επεξεργασία και εξαγωγή του συνταγματικού κειμένου σε άλλα έγγραφα και εκτύπωση όλου του συνταγματικού κειμένου ή συγκεκριμένου άρθρου του Συντάγματος

Διατίθεται σε δισκέτα 1.44MB, 3.5" ΤΙΜΗ 12.000 δρχ.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ-ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ: 3801761



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ,
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

Optical Drive PD2000 της Plasmon

Η εταιρία ΔΟΞΙΑΔΗ - ΓΡΑΦΟΤΕΧΝΙΚΗ Α.Ε., παρακολουθώντας την αλματώδη εξέλιξη των προϊόντων για αρχειοθέτηση και διαχείριση στοιχείων, δεδομένων και αρχείων οποιασδήποτε μορφής, αναγγέλλει το επαναστατικό για την αποθήκευση και διαχείριση δεδομένων PD/CD Optical Drive PD2000 της Plasmon. Η μοναδική του λειτουργία εντοπίζεται στη δυνατότητα που έχει να διαβάζει με τετραπλή ταχύτητα CDs 650MB καθώς και στη δυνατότητα τόσο να διαβάζει όσο και να γράφει επανεγγράψιμους phase-change οπτικούς δίσκους 650MB. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα πολλαπλής αποθήκευσης δεδομένων που διακινείτε σε υπολογιστές και η παράλληλη ανάγνωση δεδομένων από CDs, και όλα αυτά μέσω μίας συσκευής. Υποστηρίζει όλα τα γνωστά formats CD-ROM όπως XA, Audio-CD, Photo-CD με access time 100-150 m/sec, ενώ στον οπτικό δίσκο μεταφέρει δεδομένα με ταχύτητα 870KB/sec. Υποστηρίζει το γνωστό πρωτόκολλο επικοινωνίας SCSI και έχει υποδοχή για ηχεία ή ακουστικά με δυνατότητα επιλογής της έντασης.

Οσον αφορά στην τιμή του, είναι πράγματι μία ευχάριστη έκπληξη. Είναι το οικονομικότερο πολλαπλό μέσο αποθήκευσης στην κατηγορία του, γεγονός που το καθιστά ιδανικό για αποθήκευση μεγάλων όγκων πληροφορίας (εικόνες, ήχο, κείμενα, video κ.λπ.), βάσεων δεδομένων και διατήρηση backup αρχείων.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία, ΔΟΞΙΑΔΗ - ΓΡΑΦΟΤΕΧΝΙΚΗ Α.Ε.: Αθήνα, τηλ.: 3226601-6, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 269125-7, Πάτρα, τηλ.: 331583.



Futurekids

Η έναρξη των μαθημάτων στα κέντρα FUTUREKIDS σήμανε την αρχή της εκπαιδευτικής χρονιάς στα ειδικά αυτά κέντρα εκμάθησης ηλεκτρονικών υπολογιστών για παιδιά 3-15 ετών. Η FUTUREKIDS ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1983 στην Αμερική και εξαπλώθηκε σε περισσότερες από 68 χώρες με κέντρα εκμάθησης που ξεπερνούν αριθμητικά τα 1.800.



Στην Ελλάδα τα FUTUREKIDS Computer Learning Centers αναπτύσσονται με τη μέθοδο franchising και τα πρώτα έξι λειτουργούν ήδη στις περιοχές Βούλας, Παλαιού Φαλήρου, Παγκρατίου, Αμαρουσίου-Πεύκης, Αμαρουσίου-Μελισσίων και Κηφισιάς. Μέχρι το τέλος του 1996, υπολογίζεται ότι τα προγράμματα της FUTUREKIDS θα διδάσκονται σε περισσότερα από 25 σημεία σε όλη την Ελλάδα. Σε αυτά, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν τα ταλέντα τους, να διευρύνουν τα ενδιαφέροντά τους και να επεκτείνουν τη φαντασία τους αποκομίζοντας εμπειρίες από τη χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας. Ετσι, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, η άγνοια χρήσης του οποίου θα αποτελέσει πρόβλημα για τους αυριανούς επαγγελματίες, δεν έχει πλέον μυστικά, απομυθοποιείται και αποτελεί εργαλείο και πολύτιμο συνεργάτη στην καθημερινή ζωή.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήστε με το τμήμα δημοσίων Σχέσεων κ.Ηλία Κωνσταντινίδη, στα τηλέφωνα 4284359, FAX 4284351, INTERFRANCHISE SA, ΑΚΤΗ ΜΙΑΟΥΛΗ 67 ΠΕΙΡΑΙΑ 18537.

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9, ΤΗΛ.: 3840243, 3833357, FAX: 3843561

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ: 1 DRIVE, 4MB RAM, SVGA CARD, 14" Color SVGA Monitor

486DX2/66Mhz

LINE ....μετρητοίς 157.000 ή 181.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST ....260.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
ICE ....195.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486DX2/80Mhz .....μετρητοίς 160.000 ή 186.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486DX4/100Mhz.....μετρητοίς 170.000 ή 197.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ

PENTIUM

LINE PENTIUM/75Mhz ....μετρητοίς 222.000 ή 255.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
LINE PENTIUM/90Mhz ....μετρητοίς 247.000 ή 285.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
LINE PENTIUM/100Mhz ....μετρητοίς 277.000 ή 320.000 ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ

ΜΕ ΚΑΘΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΜΠΟΡΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗΣ -ΜΑΣΤΕΡ-

HARD DISKS

Seagate - Western Digital - Quantum - Maxtor - IBM

420MB 37.000
540MB....................44.000
850MB 10ms 54.000
1.2GB 10ms 67.500

PRINTERS

STAR - CITIZEN ....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
EPSON - OKI ....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD ....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HOUSTON ....ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
ROLAND....................ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD....................ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ

NOTEBOOKS

COMPAQ CONTURA AERO 486X/25 4MB RAM, 170MB HDD 253.000
COMPAQ-QUEST-MITAC-LION....................ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

STAR SJ-144 ....74.500 μετρητοίς
EPSON STYLUS COLOR....................154.000 μετρητοίς
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ....67.000 μετρητοίς
CANON BJC-4000 ....121.000 μετρητοίς
CANON BJ-300....................57.000 μετρητοίς

ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 10 ΜΗΝΕΣ ΜΕ 20% ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

PC ΝΕΑ

Αυτόν το μήνα (και τον επόμενο) θα αλλάξουμε κάπως τη μορφή αυτής της στήλης, μια και θέλουμε να σας παρουσιάσουμε τα νέα παιχνίδια (και όχι μόνο) που θα κυκλοφορήσουν από τώρα και μέχρι το καλοκαίρι του 1996, όπως αυτά παρουσιάστηκαν πρόσφατα στην έκθεση Electronic Entertainment, η οποία διεξάγεται κάθε χρόνο στο Los Angeles. Στο επόμενο τεύχος θα ακολουθήσουν οι υπόλοιπες ειδήσεις.

BULLFROG



Syndicate Wars:
Διαμορφωμένο με το engine γραφικών του Magic Carpet, το Syndicate Wars έχει σχετικά λίγες ομοιότητες με τον προκάτοχό του. Διαθέτει άψογα 3D rendered γραφικά και δυνατότητα για να καταστρέψεις τα πάντα στο πέρασμά σου. Θα κυκλοφορήσει στα μέσα του 1996.

Magic Carpet II - The Netherworlds:
Το πρώτο σίγουρα προκάλεσε αίσθηση. Το δεύτερο θα περιέχει νέα τέρατα, υπόγεια



και νυχτερινά levels, ενώ θα είναι πιο δύσκολο από το πρώτο. Υποστηρίζεται ότι θα είναι κατά 75% πιο γρήγορο από το προηγούμενο και μάλλον θα είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που θα "ζητούν" PG επεξεργαστή.

Dungeon Keeper:
Δημιουργήστε δράκους, οι οποίοι βασανίζουν τους φίλους σας και την οικογένεια. Ο ένας παίκτης σχεδιάζει το δράκο, ενώ οι άλλοι, computer ή human controlled, προσπαθούν να τον καταστρέψουν. Είναι από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν και θα είναι σίγουρα μια μεγάλη επιτυχία για την Bullfrog.

The Indestructibles:
Συνδυάστε τον Superman και το Syndicate και έχετε το The Indestructibles. Σχεδιάστε μια ομάδα από super ήρωες και προστατεύστε την πόλη. Δυστυχώς, όμως, αυτοί οι "χαζοί" άνθρωποι μπαίνουν στα πόδια σας. Δεν έχετε όμως κανέναν περιορισμό στο να καταστρέψετε ό,τι στέκεται εμπόδιο στο δρόμο σας: αυτοκίνητο, κτίριο, οτιδήποτε.

RMS Titanic:
Αλλάξτε την ιστορία και σώστε τον "Τιτανικό" από το ναυάγιό του. Ολο το πλοίο έχει τέλεια σχεδιαστεί με rendered



γραφικά και σίγουρα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον, αλλά δεν είναι Navy simulation.

Gene Wars:
Real-time μάχη, χωρίς τη χρήση όπλων. Αντιμετωπίζετε τους εχθρούς σας δημιουργώντας μορφές ζωής. Ετσι, επιτίθεστε σε ένα δεινόσαυρο με κουνέλια (!) κ.λπ. Η πρωτοτυπία στα παιχνίδια της Bullfrog συνεχίζεται.

Creation:
Σε 300 χρόνια από τώρα οι άνθρωποι είναι εγκαταστημένοι στους ωκεανούς. Με το υποβρύχιο Magic Carpet πρέπει να ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη και να πολεμήσετε τα διάφορα θαλάσσια τέρατα. Με πολύ καλά γραφικά και τέλειες φωτοσκιάσεις, η επιτυχία και αυτού του παιχνιδιού είναι σίγουρη.

Theme Hospital:
Στα χνάρια του Theme Park. Αυτή τη φορά, διευθύνετε ένα νοσοκομείο.

High Octane:
Κυκλοφορεί σύντομα. Λεπτομέρειες σε άλλη σελίδα.

3D REALMS

Duke Nukem 3d:
Αναβίωση μιας παλιάς επιτυχίας σε τρισδιάστατο, πλέον, περιβάλλον και ένα παιχνίδι Doom-clone. Πάρα πολλές νέες κινήσεις - ακόμα και υποβρύχιο κολύμπι.

Blood: Ενα πολύ πιο βίαιο Doom. Για τους πολύ φανατικούς του είδους.

Ruins - Return of the Gods: Doom στην Αίγυπτο, με καλοσχεδιασμένα wallpapers και τεράστια levels.

Shadow Warrior: Doom στην Ασία. Είστε ένας Νίντζα και αντιμετωπίζετε τις δυνάμεις του κακού.

DOMARK

Confirmed Kill: Simulator που απευθύνεται στο κοινό του Air Warrior, μια και υποστηρίζει πολλούς παίκτες ακόμα και από το Internet. Οι "πιλότοι" μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα σε 60 διαφορετικά αεροπλάνα και υποστηρίζονται ταχύτητες μεγαλύτερες των





ωστόσο κυκλοφορεί ένα φιλόδοξο RPG. Και είναι φιλόδοξο, γιατί είναι real-time, με πολύ καλά landscape γραφικά, καθώς ταξιδεύετε στη ράχη ενός δράκου.

Absolute Zero: Ποιοτικό shoot'em up που πλησιάζει τον όρο του sci-fi simulator. Βασικό του ατού είναι η ανάλυση του παιχνιδιού (1024x768).

Berserker: Ενα διπρόσωπο παιχνίδι, μια και από τη μια είναι ένα space sim με όλους τους φυσικούς νόμους του διαστήματος, ενώ από την άλλη γίνεται Doom-clone, καθώς μπαίνετε σε άλλα διαστημόπλοια για να πολεμήσετε πεζός.

Flying Nightmares 2: Strategy game σε ανάλυση 1024x768 με modem και network play, ενώ περιέχει και πολλά στοιχεία από flight simulator.

14.400 bauds. Επίσης, η ανάλυση της VGA μπορεί να είναι από 320x200 έως 1024x768.

(Apache): Αυτός είναι ο προσωρινός τίτλος του



helicopter simulation της Domark. Εκτός από τα συνήθη σε τέτοιου είδους παιχνίδια, θα περιλαμβάνει SVGA γραφικά και 16-bit στερεοφωνικό ήχο.

Lords of Midnight: Αν και η εταιρία δεν έχει ασχοληθεί με αυτό το είδος,

AVALON HILL

Wooden Ships & Iron Men: Η κλασική ναυμαχία μεταφέρεται σε PC με 3D look. Υπάρχει δυνατότητα και για multi-player.

Third Reich: Κλασικό strategy, με θέμα το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Advanced Civilization: Καμία σχέση με το Civilization της Microprose, αφού αυτό είναι βασισμένο στο ομώνυμο επιτραπέζιο παιχνίδι, με πολλές νέες δυνατότητες.

Beyond Squad Leader: Πολεμικό παιχνίδι, με στοιχεία δανεισμένα από το Doom.

D-Day - America Invades: Το τελευταίο παιχνίδι της σειράς World at War. Περιέχει σενάρια από το αρχικό V for Victory: Utah Beach.

Παιχνιδοσκορπίσματα

Η Bullfrog αιφνιδιάζει. Οσοι παρακολουθείτε από κοντά τις εξελίξεις στο χώρο των νέων κυκλοφοριών στα computer games, σίγουρα θα έχετε ακούσει για τις νέες κυκλοφορίες της Bullfrog (η πιο ανερχόμενη βρετανική εταιρία).
Είναι λοιπόν γνωστό σε πολλούς ότι ετοιμάζει τα Syndicate Wars (η συνέχεια του Syndicate με αλλαγές στο gameplay), Creation (ένα Magic Carpet κάτω από τη θάλασσα), Magic Carpet 2 (η συνέχεια της πρώτης μεγάλης επιτυχίας) και Theme Hospital (μετά το πάρκο, μεταφερόμαστε στο νοσοκομείο). Και ενώ λοιπόν οι μυημένοι ίσως γνωρίζουν όλα τα παραπάνω, σίγουρα ελάχιστοι από εσάς γνωρίζετε ότι το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει πιο γρήγορα από όλα τα προηγούμενα είναι το Hi-Octane. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που παρουσιάστηκε ξαφνικά από την εταιρία, αλλά διαφημίστηκε στον ξένο ειδικό Τύπο. Το θέμα του παιχνιδιού (αγώνες αυτοκινήτου στο μέλλον) σίγουρα δεν είναι πρωτότυπο, όπως τα άλλα της εταιρίας, αλλά είναι έτσι στημένο, ώστε να δείχνει πολύ διαφορετικό από οτιδήποτε άλλο του είδους κυκλοφορεί. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η μεγάλη του ταχύτητα και αυτό διότι, όπως και τα περισσότερα παιχνίδια της εταιρίας, έτσι και αυτό χρησιμοποιεί το engine γραφικών του Magic Carpet που του εξασφαλίζει εκπληκτική κίνηση γραφικών. Επίσης, προσοχή έχει δοθεί στη συμπεριφορά του αυτοκινήτου, για το πώς αυτό θα κινείται με ταχύτητες μεγαλύτερες των 300 χιλιομέτρων την ώρα. Σίγουρα, δεν θα είναι το καλύτερο από τα παιχνίδια της εταιρίας, αλλά ήδη έχει ξεκινήσει μεγάλη διαφημιστική καμπάνια γι' αυτό.

Αυτές τις μέρες, κυκλοφορούν δύο εξομοιωτές πτήσης σε CD-ROM. Πρόκειται για το Flight Simulator 5.1 της Microsoft και το Aces The Complete Collector's Edition της Sierra. Το πρώτο, όπως ίσως καταλάβατε και από τη version, είναι ένα μικρό upgrade στην έκδοση 5.0, η οποία τώρα κυκλοφορεί για πρώτη φορά σε CD-ROM. Το βασικό νέο χαρακτηριστικό αυτής της έκδοσης είναι ότι περιλαμβάνονται περισσότερα από 200 διεθνή αεροδρόμια (μεταξύ αυτών και το Ελληνικό), όλα με photo-realistic γραφικά. Επίσης, υπάρχουν και πολλά νέα έτοιμα σενάρια.
Το δεύτερο, με τον τίτλο Aces, είναι ουσιαστικά μία συλλογή από όλα τα flight simulators της Dynamix (Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron, A-10 Tank Killer), ενώ ειδικά για την έκδοση CD συμπεριλαμβάνεται για πρώτη φορά και το Aviation Pioneers, ένα πρόγραμμα multimedia παρουσίασης για περιβάλλον Windows, το οποίο δείχνει την ιστορία της αεροπορίας από το 1903 έως το 1939.

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ε Ι

> Αμεση on-line σύνδεση από το σπίτι ή το γραφείο πληκτρολογώντας απλώς τον προσωπικό κωδικό που θα βρείτε στο CyberBox
> Αυτόματη εγγραφή στο Δίκτυο CompuLink και το Internet για 6 μήνες + 60 Πρόσθετες Ωρες Χρήσης + Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης για όλα τα πακέτα συνδρομής του Δικτύου CompuLink
> Εκπαιδευτικό μονοήμερο σεμινάριο γνωριμίας με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
> Δύο εξειδικευμένα βιβλία-οδηγούς για το Internet
> Ετήσια συνδρομή στο περιοδικό Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET + την ειδική ετήσια έκδοση
> Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε δισκέτες για PC, Amiga, Macintosh
> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για την εγκατάσταση του software
> Φυλλάδιο οδηγιών για την άμεση on-line σύνδεσή σας από το γραφείο ή το σπίτι
> Δεν περιέχει ηλεκτρονικό υπολογιστή, modem και τηλεφωνική γραμμή ;-)

> Αμεση on-line σύνδεση

> Αυτόματη εγγραφή

> 60 πρόσθετες Ωρες Χρήσης

>Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης

> Εκπαιδευτικο σεμινάριο

> Δύο βιβλία-οδηγοί

> Ετήσια συνδρομή στο περιοδικό

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

> Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας

και πλήρες σετ Graphical Clients

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ Κ... ΣΤΟΝ ΚΥΒΕ...

Go CompuLink

@ στείλτε ή λάβετε τα μηνύματά σας γρήγορα, οικονομικά και με απόλυτη ασφάλεια (e-mail)
@ ανταλλάξτε αρχεία κάθε μορφής (binary mail)
@ "συναναστραφείτε", on-line, με άλλους χρήστες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων (public & private party line, chat, electronic conferences)
@ κάντε τις αγορές σας μέσα σε λίγα λεπτά (τηλεαγορά)
@ "κατεβάστε" προγράμματα στον υπολογιστή σας χωρίς κόστος
@ επικοινωνήστε άμεσα, με αστική τηλεφωνική χρέωση, με τους περιφερειακούς κόμβους του Δικτύου CompuLink που λειτουργούν ή πρόκειται να λειτουργήσουν σε πολλές πόλεις της Ελλάδας

Go Internet

@ εξερευνήστε τις χιλιάδες πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας που σας δίνει το Internet σε ελάχιστο χρόνο και με αστική τηλεφωνική χρέωση
@ αποκτήστε τη διεθνή ηλεκτρονική ταυτότητά σας
@ "συζητήστε" με χρήστες του Internet από όλα τα σημεία της γης (IRC)
@ αποκτήστε διεθνή ταχυδρομική θυρίδα για συλλογή πληροφοριών και αποστολή ή λήψη μηνυμάτων, αρχείων κ.λπ. (e-mail, mailing lists)
@ "επισκεφθείτε" χιλιάδες sites του Internet και "κατεβάστε" αρχεία κάθε είδους χωρίς κόστος (FTP)
@ με ένα "κλικ" του ποντικιού σας ανακαλύψτε την απέραντη ανθρώπινη γνώση που βρίσκεται συσσωρευμένη στο γραφικό περιβάλλον του World Wide Web (WWW)

ΠΕΡΙΕΧΕΙ



> Άμεση on-line εγγραφή στο δίκτυο CompuLink
> Εξάμηνη συνδρομή στο INTERNET και τις υπηρεσίες του BASIC PACK της CompuLink
> 60 πρόσθετες ώρες χρήσης στις ανωτέρω υπηρεσίες ΔΩΡΟ



> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για όλα τα πακέτα συνδρομής του Δικτύου CompuLink



> Την ειδική έκδοση του περιοδικού "Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"
> Ετήσια συνδρομή στο περιοδικό "Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"



> Το best seller βιβλίο "Ταξιδεύοντας στο INTERNET"
> Τον οδηγό τσέπης "INTERNET pocket guide"
> Συμμετοχή σε ένα μονοήμερο σεμινάριο γνωριμίας με το INTERNET ΔΩΡΟ
> Πρόγραμμα επικοινωνίας καθώς και πλήρες σετ Graphical Clients για τις υπηρεσίες του INTERNET (PC, Mac & Amiga format) ΔΩΡΟ

SPECIAL PRICE
69.000 δρχ.

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

CYBER BOX®

ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ
ΑΜΕΣΩΣ ΜΕ ΤΟ
INTERNET



* ΔΕΝ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, MODEM ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ

Το CYBER BOX ανοίγει και σας συνδέει με τον Κυβερνοχώρο εύκολα, γρήγορα και απλά!

ΜΠΕΙΤΕ
ΝΟΧΩΡΟ

CYBER BOX®

COMPUPRESS A.E.
ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672-5, 9225520, fax: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ:

ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ:
(ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ) ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 505,
(ΜΑΡΟΥΣΙ) ΚΗΦΙΣΙΑΣ 22 ΠΑΡ.ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ
(ΚΑΛΛΙΘΕΑ) ΘΗΣΕΩΣ 256
(ΜΙΝΙΟΝ) Γ' ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 10
(ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ) ΤΣΙΜΙΣΚΗ 137
SPOT
(ΓΛΥΦΑΔΑ) Ι. ΜΕΤΑΞΑ 12 & ΔΟΥΣΜΑΝΗ
(Ν. ΣΜΥΡΝΗ) ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 93 & ΔΑΜΑΣΚΗΝΟΥ

COMPUTER SHOPS
ΑΘΗΝΑ
MOMENTUM Στουρνάρη 47, Εξάρχεια
MICROPOLIS Στουρνάρη 49, Εξάρχεια
Μπουμπουλίνας 34, Πειραιάς
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΑΕ Στουρνάρη 35, Εξάρχεια
DRIVE Στουρνάρη 49Α, Εξάρχεια
HARD & SOFT Δεριγνύ 46-48, Πλ. Βικτωρίας
ΠΛΑΙΣΙΟ Στουρνάρη 24, Εξάρχεια
Ομήρου 5, Φάρος Ψυχικού

MICROCHIP Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη
Βίαντος 14, Αγ. Παρασκευή
Σαχτούρη & Αποστόλη 47, Πειραιάς
Ιερά Οδός 289, Αιγάλεω

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ZERO ONE Φιλίππου 54
Α. ΑΝΙΚΟΥΛΑ & ΣΙΑ ΟΕ Εγνατίας 148
DATA WORKS Αγ. Δημητρίου 129

500 Nations

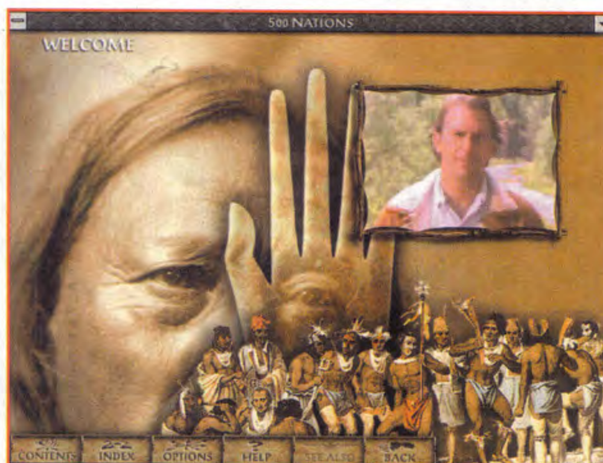
Γνωρίστε την ιστορία των Ινδιάνων της Βόρειας Αμερικής

του Μιχάλη Ατάλιαλη

Καλώς ήλθατε στην αλληλεπιδραστική παραγωγή της εταιρίας Microsoft "500 Nations". Είστε έτοιμοι να μπείτε σε έναν εντελώς διαφορετικό κόσμο, έναν κόσμο στον οποίο θα γνωρίσετε την ιστορία των ινδιάνικων φυλών της Βόρειας Αμερικής;

Πεντακόσιες φυλές κατάφερε να χωρέσει σε ένα CD η εταιρία Microsoft στη νέα αλληλεπιδραστική παραγωγή της με τίτλο "500 Nations". Στόχος της να σας γνωρίσει τη μαγεία και το μυστήριο του πολιτισμού των Ινδιάνων. Τα φτερά, οι πολεμικές ιαχές, τα σήματα καπνού, τα χρώματα του πολέμου, όλα ξαναζούν με τη βοήθεια της νέας τεχνολογίας.

Η εν λόγω αλληλεπιδραστική παραγωγή της εταιρίας Microsoft στηρίχτηκε στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά-ντοκιμαντέρ του Jack Leustig, στην οποία αφηγητής ήταν ο γνωστός ηθοποιός Kevin Costner. Με τον Kevin Costner αφηγητή, και σε αυτή την παραγωγή η Microsoft προσπαθεί να φέρει το παρελθόν της Αμερικής ολοζώντανο στο παρόν. Με 2.000 εικόνες και δεκάδες σχετικές ταινίες, καθώς και ταινίες που δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια των υπολογιστών και της εικονικής πραγματικότητας, μεταφέρεστε στα χρόνια της ακμής των ινδιάνικων φυλών.





Ταξιδέψτε εκατοντάδες χρόνια πίσω στο χρόνο με ένα πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού στο χάρτη ή στο "ToolBar" και επισκεφθείτε μέρη και ανθρώπους που ενδιαφέρεστε να μάθετε γι' αυτούς.

Ακούστε ιστορίες που δεν έχει ακούσει κανείς μέχρι τώρα από τους ίδιους τους προγόνους των Ινδιάνων. Επισκεφθείτε μέρη που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην ιστορία τους και μάθετε το γιατί. Ακούστε τη μουσική τους, που ήταν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής τους ζωής. Ακούστε την ινδιάνικη γλώσσα να ξαναζωντανεύει.

Δείτε την τέχνη και την αρχιτεκτονική, και γνωρίστε τους ανθρώπους που δημιούργησαν αυτές τις 500 φυλές. Γίνετε αυτόπτης μάρτυρας των γεγονότων που καθόρισαν το μέλλον των Ινδιάνων στην Αμερική. Στο τέλος δείτε και ακούστε τι λένε για το μέλλον οι τελευταίοι απόγονοι των Ινδιάνων, που προσπαθούν να περισώσουν ό,τι μπορούν από την κουλτούρα τους.

Η Microsoft έχει παράδοση στο να μας παρουσιάζει πολύ καλές αλληλεπιδραστικές παραγωγές.

Το εν λόγω πρόγραμμα συνεχίζει το πολύ καλό "σερί" της εταιρίας, δίνοντάς μας την ευκαιρία μέσα από τα πολύ καλά γραφικά, τα ηχητικά εφέ και τις πολύ καλές επιλογές βίντεο να γνωρίσουμε την ιστορία των Ινδιάνων από μια άλλη οπτική γωνία - αυτήν που μας δίνουν τα πολυμέσα.

500 NATIONS

Εταιρία: Microsoft
Απαιτήσεις: 386SX, 4MB RAM, SVGA, CD-ROM, κάρτα ήχου, Windows 3.x
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826

3DO BLASTER
Dr Jekyll & Mr Hyde

Του Γ. Κουρκουτά

Η περίφημη Panasonic 3DO, η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών νέας γενιάς, είναι πλέον διαθέσιμη σε όλους τους PC users υπό μορφή κάρτας.

Η γνωστή Creative Labs παρουσίασε πριν από λίγο καιρό την κάρτα 3DO Blaster, που περιλαμβάνει το πλήρες hardware του 3DO και φιλοδοξεί να καταλάβει τη μία 16bit slot του υπολογιστή σας. Μέσα στο πακέτο υπάρχουν, εκτός από την κάρτα, καλώδια σύνδεσης της κάρτας με τον υπολογιστή, τέσσερα CDs, μια δισκέτα με το πρόγραμμα εξομοίωσης που τρέχει κάτω από Windows, ένα joypad και, φυσικά, το manual. Πάνω στην κάρτα ξεχωρίζουν ο ARM60, η κεντρική CPU και τα τρία custom chips που χειρίζονται τον ήχο και το animation. Υπάρχουν 3 MB RAM (1 MB Video RAM), ενώ η ROM καταλαμβάνει 1 MB. Ακόμα, υπάρχει μια RAM 32 KB, η οποία χρησιμοποιείται για την αποθήκευση των high scores, των saved games κ.λπ.

Οι απαιτήσεις της κάρτας περιλαμβάνουν:

- IBM συμβατό, από 386SX και άνω
- 4 MB RAM
- Κάρτα οθόνης VGA με feature connector
- Κάρτα ήχου SoundBlaster ή συμβατή
- CD-ROM Creative Labs CR-563

Οπως ίσως καταλάβατε, προϋπόθεση για να παίξετε τα τρομερά παιχνίδια του 3DO στο PC σας είναι να έχετε κάρτα SoundBlaster και το συγκεκριμένο CD-ROM της ίδιας εταιρίας. Με αυτή την "κερδοσκοπική" ενέργεια περιορίζεται σημαντικά το αγοραστικό κοινό της κάρτας. Μπορεί η SoundBlaster να είναι πλέον standard, αλλά δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για το συγκεκριμένο CD-ROM.

Η εγκατάσταση της κάρτας είναι σχετικά πολύπλοκη και χρειάζεται να έχετε εμπειρία από παρόμοιες εγκαταστάσεις. Θα πρέπει να αφαιρέσετε το καλώδιο ήχου που συνδέει το CD-ROM με την κάρτα ήχου και να το συνδέσετε με την 3DO Blaster. Από εκεί φεύγει ένα άλλο καλώδιο που συνδέεται με την κάρτα ήχου.

Ο controller του CD-ROM θα πρέπει να συνδεθεί με την κάρτα 3DO Blaster, την οποία θα πρέπει επίσης να συνδέσετε με το expansion port της VGA. Τέλος, εξωτερικά πρέπει να συνδέσετε το output της VGA με το input της 3DO Blaster.

Ακολούθως, θα πρέπει να κάνετε και την εγκατάσταση του emulator στο σκληρό σας δίσκο. Εδώ τα πράγματα είναι πιο απλά και το μόνο σημείο που μπορεί να σας δυσκολέψει είναι η αναζήτηση του ορθού IRQ που καταλαμβάνει η κάρτα.

Το μόνο που απομένει πλέον είναι να βάλετε στο συρτάρι του CD-ROM ένα από τα δισκάκια του πακέτου. Εχετε να επιλέξετε μεταξύ του Aldus PhotoStyler SE μαζί με την Aldus Gallery Effects v1.1 που είναι μόνο για PC, του Gridders και του πολύ καλού ShockWave, που είναι 3DO παιχνίδια, ενώ υπάρχει επίσης ένα CD με πολλά demos. Αν δεν σας ικανοποιούν τα παραπάνω, δεν μένει παρά να προμηθευτείτε κάποιο από τα εκατοντάδες παιχνίδια για 3DO.

Μερικοί τίτλοι που δοκιμάσαμε δουλεύουν άψογα και δεν υπάρχει θέμα μη συμβατότητας. Μόλις βάλετε ένα CD στο drive και κάνετε κλικ στο εικονίδιο του 3DO, θα εμφανιστεί η εισαγωγική εικόνα του 3DO και θα φορτώσει το παιχνίδι.

Στην πράξη, αυτό που εντυπωσιάζει είναι ότι το παράθυρο του 3DO μπορεί να έχει οποιοδήποτε μέγεθος και μπορεί άνετα να κινείται χωρίς καμία απώλεια ταχύτητας, ενώ παράλληλα δεν επηρεάζει τυχόν άλλες εργασίες που γίνονται ταυτόχρονα. Αλλο ένα σημείο που εντυπωσιάζει είναι η πολύ καλή απόδοση της εικόνας (λόγω SVGA), που είναι σαφώς ανώτερη από αυτήν που θα είχαμε, εάν το 3DO ήταν συνδεδεμένο με τηλεόραση.

Ο χειρισμός μπορεί να γίνει μέσω joypad ή αναλογικού joystick και υπάρχουν επιλογές για ρύθμιση ήχου, full screen games, το ενεργό παράθυρο να είναι πάνω από όλα τα άλλα κ.λπ.

Πολύ καλή η προσπάθεια για τη μεταφορά του 3DO σε κάρτα, όμως την κατά τα άλλα άριστη εικόνα χαλάει η επιμονή της Creative Labs για χρησιμοποίηση συγκεκριμένου CD-ROM drive και η σχετικά υψηλή τιμή της κάρτας.



3DO BLASTER

Εταιρία: Creative Labs
Απαιτήσεις: 386/25MHz, 4 MB RAM, Windows, CD-ROM της Creative Labs
Διάθεση: TeleClub, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9574371-2

BUG ADVENTURE

Περιπέτεια στον κόσμο των εντόμων

Του Αργύρη Γιαγιά

Πολλές φορές, μια απλή και εύκολη στο χειρισμό multimedia εφαρμογή είναι πολύ πιο προσιτή στο ευρύ κοινό, έστω και αν δεν περιέχει τον όγκο των δεδομένων μιας πιο επαγγελματικής σύγχρονης interactive εγκυκλοπαίδειας. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το Bug Adventure.

Η Knowledge Adventure είναι μια εταιρία multimedia παραγωγών, ιδιαίτερη γνωστή και με επιτυχημένους τίτλους. Και αν το όνομά της δεν σας θυμίζει τίποτα, τότε σίγουρα θα έχετε δει σε κάποιο CD-ROM Computer store τα χαρακτηριστικά εξάγωνα κουτιά της. Το Bug Adventure που κυκλοφόρησε πρόσφατα μπορεί, όπως αναφέρεται, να απευθύνεται σε παιδιά 3-8 χρόνων, ωστόσο - όπως θα διαπιστώσετε και εσείς - περιέχει πολύτιμες πληροφορίες (κυρίως οπτικές) για τα έντομα και τη ζωή τους, οι οποίες σίγουρα ενδιαφέρουν και τους πιο μεγάλους.



Με την εκκίνηση του προγράμματος, περνάμε σε μια οθόνη με ένα λιβάδι. Τα διάφορα αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτό (πινακίδα, βιβλίο, ιστός αράχνης, κυψέλη κ.λπ.) παίζουν το ρόλο του κεντρικού μενού. Επιλέγοντας λοιπόν την πινακίδα, μπαίνουμε στη βασική λειτουργία του προγράμματος, όπου βλέπουμε με τυχαία σειρά ή με επιλογή των εικονιδίων τα διάφορα έντομα. Εκτός όμως από τις φωτογραφίες που υπάρχουν σε τέτοια σημεία, για τα περισσότερα έντομα υπάρχει και video πολύ καλής ευκρίνειας. Επίσης, περιλαμβάνεται ένα αναλυτικό κείμενο που επεξηγεί τα χαρακτηριστικά του εντόμου και τον τρόπο ζωής του, ενώ για τους πιο μικρούς φίλους όλο το κείμενο εκφωνείται πολύ καθαρά, φυσικά όμως στην αγγλική γλώσσα.



Αφού λοιπόν έχουμε αποκτήσει μια πλήρη γνώση για τα έντομα, από αυτό το σημείο μπορούμε να πάμε στα can you find me? και who am i, όπου θα δοκιμάσουμε τις γνώσεις μας. Στο πρώτο εμφανίζονται κάθε φορά τέσσερις φωτογραφίες εντόμων και θα πρέπει να επιλέξουμε ποιο από αυτό ανταποκρίνεται στην ερώτηση που ακούμε. Στο δεύτερο, το οποίο είναι πιο εύκολο καθώς απλώς αρκεί καλή παρατηρητικότητα, εμφανίζονται 8 φωτογραφίες στο μέσον, ενώ μία ακόμα δείχνει πολύ μεγεθυσμένα τμήματα κάποιου από τα 8 έντομα και το οποίο θα πρέπει να βρούμε.

Επίσης ενδιαφέρουσες όμως είναι οι επιλογές Watch a Movie και 3-D Bug Basement. Στην πρώτη, μπορούμε να δούμε μερικά πολύ ενδιαφέροντα video clips από τη ζωή των εντόμων, ενώ στη δεύτερη υπάρχουν 6 φωτογραφίες, που γίνονται και τρισδιάστατες και τις οποίες μπορείτε να δείτε με τα ειδικά γυαλιά που υπάρχουν στη συσκευασία.

Το Bug Adventure μπορεί να μη διαθέτει το βάθος των πληροφοριών που περιμένουμε από ένα multimedia τίτλο, ωστόσο διαθέτει πολύ καλά videos και φωτογραφίες και σίγουρα είναι πολύ πιο φιλικό από άλλους τίτλους.

BUG ADVENTURE

Εταιρία: Knowledge Adventure

Απαιτήσεις: 386DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, DOS/Windows 3.1, 5 MB HD

Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826

THE PLEASURES OF SEX

Μία interactive εγκυκλοπαίδεια του sex

του Αργύρη Γιαγιά

"Ό,τι θα θέλατε να μάθετε για το sex, αλλά δεν τολμούσατε να ρωτήσετε" θα μπορούσε να είναι ο τίτλος της παραγωγής αυτής, για το λόγο ότι σε αυτήν θα βρείτε απαντήσεις σε πάρα πολλά ερωτήματα που αφορούν στο sex, τις διάφορες ασθένειες και πολλές ακόμα χρήσιμες πληροφορίες.

Σε το παρελθόν, είχαμε παρουσιάσει το πρόγραμμα Lover's Guide, το οποίο ασχολούνταν αποκλειστικά με το sex αλλά και τις σχέσεις των δύο φύλλων. Πρόσφατα, κυκλοφόρησε ένας ακόμη multimedia τίτλος που ανήκει στην ίδια κατηγορία, μια και επικεντρώνεται στην παρουσίαση θεμάτων γύρω από το sex αλλά και τις ασθένειες που μεταδίδονται με αυτό (AIDS).

Ξεκινώντας το πρόγραμμα μας ζητείται ο κωδικός προσπέλασης, ο οποίος ενώ αρχικά είναι ο ίδιος στη συνέχεια μπορεί να αλλαχτεί να οριστεί ένας δικός μας, ώστε να έχουν πρόσβαση στο CD-ROM μόνον άτομα που θα πρέπει. Το βασικό μενού διαθέτει ορισμένες φωτογραφίες, καθεμία από τις οποίες αντιστοιχεί σε κάποιο συγκεκριμένο θέμα όπως foreplay, erogenous zones, contraception, understanding the sexes, lover's profile, male orgasm, female orgasm, female masturbation και διάφορα άλλα. Αν ξεκινήσουμε από το πρώτο αριστερά και συνεχίσουμε προς τα δεξιά θα δούμε προοδευτικά όλα τα θέματα φθάνοντας μέχρι τα πολύ εξειδικευμένα που αφορούν στις διάφορες στάσεις κατά την ερωτική πράξη. Το πρόγραμμα διαθέτει πράγματι πάρα πολλές πληροφορίες με πολλές σελίδες κειμένου, τις οποίες συνοδεύουν περισσότερες από 290 φωτογραφίες καθώς και πολλά video clips τα οποία στο σύνολό τους ξεπερνούν τα 50 λεπτά. Ωστόσο, παρόλο που τα περισσότερα θέματα καλύπτονται, το πρόγραμμα δεν εμβαθύνει πάρα πολύ σε ορισμένα σημεία και είναι εμφανές ότι απευθύνεται σε "αρχάριους".

Εκτός των προαναφερθέντων θεμάτων υπάρχει και ένα ειδικό section στο οποίο, αφού απαντήσετε σε ένα μακροσκελές ερωτηματολόγιο όπου θα τεσταριστούν οι γνώσεις σας επί διάφορων θεμάτων που καλύπτονται από το πρόγραμμα, θα εμφανιστεί μία βαθμολογία από την οποία θα φανεί πόσο καλός γνώστης είστε των θεμάτων του sex. Κυρίαρχο στοιχείο του προγράμματος είναι οι δόσεις χιούμορ που "ελαφραίνουν" την ατμόσφαιρα, αλλά κυρίως δίνουν το μήνυμα ότι το sex είναι πάνω απ' όλα διασκέδαση μεταξύ των δύο εραστών και έτσι πρέπει να αντιμετωπίζεται.

Ετσι, το Pleasures of Sex είναι στο σύνολό του ένα πολύ καλό interactive multimedia πρόγραμμα και σίγουρα θα ενδιαφέρει πάρα πολλούς από τους ενήλικους αναγνώστες μας.

Το πρόγραμμα μας πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690



THE PLEASURES OF SEX

Εταιρία: TelStar
Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, Windows 3.1, 2MB HD, CD-ROM
Τιμή: 17.900 δρχ.



HISTORY OF THE WORLD

Γίνετε αυτόπτης μάρτυρας της ιστορίας του κόσμου

του Αργύρη Γιαγιά

Η Dorling Kindersley συνεχίζει να παρουσιάζει αξιόλογους multimedia τίτλους και ίσως είναι μία από τις λίγες εταιρίες η οποία, αν και δεν ακολουθεί το στιλ παρουσίασης της Microsoft, ωστόσο τη συναγωνίζεται ως ίση προς ίση.

Τον περασμένο μήνα παρουσιάσαμε την Encyclopedia of Nature, μια ακόμα κυκλοφορία της Dorling Kindersley, η οποία ειδικότερα περιλαμβάνεται στη σειρά Eyewitness.

Το History of the World ανήκει λοιπόν στην παραπάνω κατηγορία και το διαπιστώνουμε αυτό μεμιάς, αφού το βασικό μενού έχει τον ίδιο σχεδιασμό με αυτόν των άλλων παραγωγών της σειράς. Μολονότι οι κυκλοφορίες της εταιρίας είναι πάντα από τις πιο ποιοτικές, για το συγκεκριμένο τίτλο υπήρχε μια επιφύλαξη ως προς το κατά πόσο θα μπορούσε να ανταποκριθεί ικανοποιητικά στις απαιτήσεις του θέματος, ίσως και λόγω της ίδιας της φύσης και της ευρύτητας του θέματος. Σύντομα όμως αίρεται η οποιαδήποτε επιφύλαξη. Μπορεί κάποιος να δει οπτικοποιημένο σχεδόν οποιοδήποτε σημαντικό γεγονός στη διάρκεια χιλιάδων χρόνων. Υπάρχουν μάλιστα τόσο πολλές πληροφορίες, τις οποίες ούτε καν θα μπορούσαμε να φανταστούμε. Μπορούμε πολύ εύκολα να βρεθούμε σε οποιαδήποτε ιστορική εποχή, από αυτήν της ακμής του Μεγάλου Αλεξάνδρου μέχρι την πρόσφατη με την πτώση του κομμουνισμού.





Το κεντρικό interface είναι από τα πιο εύκολα που έχουμε χρησιμοποιήσει. Πρώτα διαλέγουμε τη χρονολογική περίοδο (από το 500 π.Χ. μέχρι και μετά το 1943) και στη συνέχεια απλώς επιλέγουμε την περιοχή της Γης.

Αμέσως θα εμφανιστούν διάφορα σημαντικά γεγονότα, τα οποία συνέβησαν σε αυτή την περιοχή. Στα θέματα που παρουσιάζονται θα βρούμε και πολλές λεπτομέρειες για τη θρησκεία, την κουλτούρα, τον πόλεμο και την πολιτική. Οι παραπομπές από κάθε θέμα είναι πάρα πολλές και πραγματικά δεν μπορούσαμε να πιστέψουμε ότι θα κάλυπταν τόσες υποκατηγορίες. Από το κεντρικό μενού μπορούμε εξάλλου να επιλέξουμε τέσσερα βιβλία (everyday life, culture, innovations, who's who), τα οποία περιέχουν επίσης πάρα πολλά θέματα, ανεξαρτήτως χρονολογικής περιόδου.

Ο συνδυασμός των ανωτέρω και του πολύ καλού interface αναδεικνύουν τον τίτλο ως έναν από τους καλύτερους που κυκλοφορούν. Μάλιστα, σε μόλις μία σελίδα δεν μπορούμε να αποδώσουμε την πληρότητά του.

Τα στοιχεία που περιέχει ο τίτλος αυτός είναι μάλλον δύσκολο να τα συναντήσετε, ακόμα και σε κυκλοφορίες της Microsoft, όχι τόσο λόγω της ποσότητάς τους όσο, κυρίως, λόγω της συστηματικής λεπτομέρειας σε πληροφορίες για κάθε θέμα. Αν λοιπόν σας ενδιαφέρουν οι εγκυκλοπαιδικοί τίτλοι, τότε μην προσπεράσετε το History of the World. ■

HISTORY OF THE WORLD

Εταιρία: Dorling Kindersley
Απαιτήσεις: 386DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, Windows 3.1, 3 MB HD
Διάθεση: Μέτρον ΟΕ, Εθνικής Αμύνης 15, 546 21, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 264608

INFOSYSTEM
HI TECH '95



9η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
·ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ HELEXPO
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

4 - 8 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1995



ΤΟΜΗ ΣΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Οι μεγαλύτερες εταιρίες πληροφορικής και τα πιο σύγχρονα τεχνολογικά επιτεύγματα σας περιμένουν στην INFOSYSTEM HI TECH '95.
- ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (G.I.S)
- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ (CAD, CAM)
- ΠΟΛΥΜΕΣΑ (MULTIMEDIA)
- ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΟΠΤΙΚΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ (OCR & IMAGING)
- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΙΣ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

Παράλληλα με την έκθεση θα λειτουργήσει και το **1ο Συνέδριο εφαρμογών πληροφορικής και επικοινωνίας: "ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΤΟΜΕΑΣ".**

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
Καθημερινά: 12.00 - 21.00
Σάββατο - Κυριακή: 12.00 - 22.00

HELEXPO
ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑΣ 154, 546 36 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031-291111, TELEX: 412291, FAX: 031-229116, 268.228.
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΜΑΡΙΝΟΥ ΑΝΤΥΠΑ 86-88, 163 46 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 01-9958.281-3, FAX: 01-9958284

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΒΡΕ, ΒΡΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ...

Μήπως πιστέψατε ότι τα καλύτερα πράγματα στη ζωή κρατούν αιώνια; Μήπως τελικά μετανιώσατε;

Εγώ πάντως ναι. Ναι και στις δύο παραπάνω ερωτήσεις, δηλαδή. Οταν, από τη μια μεριά, βρίσκεσαι μακριά από το άγχος της δουλειάς και τη μονοτονία της καθημερινότητας και, από την άλλη, έρχεσαι αντιμέτωπος με μια Ελλάδα που είχες ξεχάσει πλέον πώς είναι, δεν είναι δύσκολο να παρασυρθείς σε παράλογους συλλογισμούς.

Ετσι την πάτησα κι εγώ. Λίγες μέρες στο Πήλιο ήταν αρκετές για να ξεχάσω ότι είμαι κι εγώ ένας σκληρά εργαζόμενος νέος. Οταν δε το ημερολόγιο έδειξε την ημερομηνία της επιστροφής, ήμουνα για να με κλαιν οι ρέγγες. Απλά, δεν μπορούσα να πιστέψω πώς πέρασαν τόσο πολλές ημέρες σε τόσο λίγο χρόνο!

Ξέρω πολύ καλά ότι δεν είμαι ο μόνος Ελληνας που σκέφτεται έτσι. Γι' αυτό καταλαβαίνω πολύ καλά το λούκι που περάσατε -ή περνάτε- μέχρι να συνειδητοποιήσετε ότι "το διάλειμμα τελείωσε, τα κεφάλια μέσα!".

Μην μου στενοχωριέστε όμως. Τι έμειναν; Μόλις έντεκα (11) μήνες. Τριακόσιες τριάντα πέντε μέρες, δύο ώρες, δεκαπέντε λεπτά και είκοσι δύο δεύτερα. Ποιος μετράει; Εγώ; Α, μπα, σας φάνηκε. Σιγά τώρα. Εμείς αυτά τα μασάμε (λέμε τώρα). Αφήστε που υπάρχουν ενδιαμέσως τα Χριστούγεννα, το Πάσχα και όλες οι άλλες αργίες που φρόντισε να μας προμηθεύσει αυτή η χώρα. Ας είναι καλά...

FLYING WINDOWS

Τι ήταν αυτό, βρε παιδιά; Τι σάλος, τι κακό και αναταραχή; Ούτε η αποστολή ανθρώπου στο φεγγάρι δεν διαφημίστηκε έτσι.

> ***...αμέσως ο εκφωνητής ανακοίνωσε με περισσή χαρά και άκρατο ενθουσιασμό ότι πρόκειται να κυκλοφορήσουν τα Windows 95!***

Μη λες πως δεν ξέρεις για τι σου μιλώ, και σ' όλους, να ξέρεις, κάνει καλό! Πάντα επίκαιρος ο Κηλαηδόνης. Μόνο που, αυτή τη φορά, ο λόγος δεν γίνεται για το γνωστό "άθλημα" (που κάνει σε όλους καλό), αλλά για το γνωστότερο λειτουργικό σύστημα της αγοράς, τα Windows 95 (για τα οποία δεν έχει διευκρινιστεί αν κάνουν σε όλους καλό).

Καταρχήν, να πούμε ότι τα Windows 95 παρουσιάστηκαν επίσημα και στην Ελλάδα στις 6 Σεπτεμβρίου, σε μία εντυπωσιακή, απ' ό,τι άκουσα, συνέντευξη Τύπου. Την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, τα Windows 95 θα πρέπει να έχουν κατακλύσει την αγορά σε όλες τις πιθανές μορφές τους: πλήρες πακέτο, upgrade, σε floppies και CD-ROM.

Το ωραίο όμως δεν είναι το ότι τα Windows 95 είναι πλέον διαθέσιμα. Το ωραίο είναι η φασαρία και η αναταραχή που προηγήθηκαν της επίσημης παγκόσμιας παρουσίασής τους στις 24 Αυγούστου.

Το κακό άρχισε από την τηλεόραση. Ξαφνικά και ενώ βρισκόμουν αραχτός κάτω από μια αγριοκαστανιά πίνοντας το φραπεδάκι μου με τις τριάντα εννιά ζάχαρες (όπως έλεγε κι ο Χάρρυ Κλυνν), αντιλαμβάνομαι με την άκρη του ματιού μου ότι η τηλεόραση του καφενείου (η οποία μέχρι εκείνη τη στιγμή έδειχνε το δακρύβρεχτο δράμα του Τόλη και της Τζούλιας), άρχισε να μοιάζει πάρα πολύ με την οθόνη του υπολογιστή μου. Γυρνώ το κεφάλι μου μουλωχτά και τι να δω; Τα Windows 95! Μάλιστα! Μετά το πρώτο θέμα της μεγαλύτερης ακροαματικότητας και ενδιαφέροντος (αυτό αν θέλουμε το πιστεύουμε), αμέσως ο εκφωνητής ανακοίνωσε με περισσή χαρά και άκρατο ενθουσιασμό ότι πρόκειται να κυκλοφορήσουν τα Windows 95! Και όσοι κατάλαβαν περί τίνος πρόκειται, κατάλαβαν. Ασε τους άλλους να ψάχνουν για επανάσταση στο χώρο των απορρυπαντικών...

Στην αρχή μειδίασα. Βρε το άτιμο το κανάλι, είπα. Δεν έχει ειδήσεις να βάλει και παρουσιάζει ό,τι βρει μπροστά του. Αμ δε. Ολα ανεξαιρέτως τα τηλεοπτικά κανάλια είχαν εκτενές αφιέρωμα στα Windows 95, λες και ήταν ο μεσσίας των υπολογιστών! Οπως ήταν φυσικό, μετά τα κανάλια ακολούθησαν τα περιοδικά. Μέχρι και τηλεοπτικό περιοδικό (ξέρετε, κάποιο από αυτά τα Τηλε-κάτι, τώρα μου διαφεύγει ποιο απ' όλα), μετά το πρόγραμμα της εβδομάδας, είχε αναφορά στα Windows 95, έτσι για ποικιλία.

Αμ το άλλο; Τα Windows 95 στο Continent; Διορθώστε με, βρε παιδιά, αν κάνω λάθος, αλλά το Continent είναι super market, έτσι δεν είναι; Μεγάλο μεν, super market δε. Με το καλαθάκι θα παίρνουμε τα Windows; Μήπως θα μας τα ζυγίζουν κιόλας; Και καλά, τεχνική υποστήριξη από πού θα έχουμε; Από τον κυρ-Μανώλη τον λαχειοπώλη; Η τεχνική υποστήριξη είναι θέμα του διανομέα, υποστηρίζει η Microsoft Hellas. Στην προκειμένη περίπτωση σε ποιον θα πάρουμε τηλέφωνο; Στο Continent ή στην InfoQuest που διοργάνωσε τη "φιέστα"; Ε;

Βέβαια, το φαινόμενο δεν ήταν τοπικό. Αντίθετα. Θα έλεγα ότι οι Ελληνες ήταν αρκετά ψύχραιμοι στην υποδοχή του νέου λειτουργικού. Να φανταστείτε ότι οι Νεοζηλανδοί (αν δεν απατώμαι) έκαναν ουρές έξω από τα καταστήματα το βράδυ της 23ης Αυγούστου (μιλάμε

για δώδεκα η ώρα τα μεσάνυχτα). Και όλα αυτά γιατί; Γιατί ήθελαν να είναι οι πρώτοι στον κόσμο που θα προμηθευτούν τα Windows 95. Πού βαδίζομεν...

Αρα, καλά είμαστε. Ανετοι. Τώρα, όσον αφοράσ την ουσία του θέματος, το κατά πόσον δηλαδή τα Windows 95 αξίζει τον κόπο να τα εγκαταστήσετε στο σύστημά σας, δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη. Είμαι ένας φτωχός -πλην τίμιος- ιδιοκτήτης ενός 386/40 με 8 MB μνήμης και δεν σκέφτομαι να εγκαταστήσω τα Windows 95 προτού αναβαθμίσω το PC μου. Αν το αναβαθμίσω...

ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ!

Ως γνωστόν, ο Σεπτέμβριος είναι ο μήνας των εγγραφών στις ιδιωτικές σχολές. Και ο νοών νοείτω...

Μην κάνετε τώρα πως δεν καταλαβαίνετε. Α, μπράβο. Γι' αυτές τις άπειρες διαφημίσεις λέω, τις οποίες είμαι σίγουρος ότι έχετε σιχαθεί. Και όχι άδικα. Αλλωστε, "Το πολύ το κυρελέησον, το βαριέται κι ο Θεός". Εσείς δεν θα βαρεθείτε;

Ανέκαθεν, οι σχολές αυτές έδιναν ιδιαίτερο βάρος στους υπολογιστές. Τα computers είναι μια λέξη κι ένα επάγγελμα που γοητεύει. Τώρα, εδώ και δύο χρόνια περίπου, έχουν βρεί δύο καινούριες "καραμέλες": τα multimedia (ή πολυμέσα) και -κρατηθείτε- ο "τεχνικός γραφίστας ηλεκτρονικής σχεδίασης εντύπου"! (Το DTP δηλαδή, έτσι;)

Καλά, αυτά τα "ειδικός στα multimedia", "πρωτοπορία στα multimedia" και κάτι άλλα όμορφα που δεν τα θυμάμαι αυτή τη στιγμή, φέρνουν συνήθως μειδίαμα στα χείλη. Οχι γιατί τα multimedia δεν αξίζουν της προσοχής μας. Κάθε άλλο. Αλλά να, αυτό το "ειδικός στα multimedia" κάπου δεν κολλάει. Δηλαδή τι σόι ειδικός είναι αυτός; Τι μαθαίνει; Να δημιουργεί π.χ. εφαρμογές multimedia στο Toolbook; Αυτά είναι για παιδάκια. Γι' αυτό τα εργαλεία αυτά ονομάζονται "Authoring Tools" και όχι π.χ. "Programming Tools". Απευθύνονται σε authors (συγγραφείς) και όχι σε programmers (προγραμματιστές). Δεν χρειάζεται να είσαι επιστήμονας για να γράψεις εφαρμογή με τη βοήθεια τέτοιων εργαλείων.

Αν, από την άλλη μεριά, οι σχολές αυτές διδάσκουν ανάπτυξη εφαρμογών multimedia με τη βοήθεια γλωσσών προγραμματισμού (C, Pascal, άντε και Visual Basic), τότε τους βγάζω το καπέλο. Ναι, αυτή είναι εξειδίκευση.

Ομως, σκέφτομαι και το άλλο. Αλήθεια, υπάρχουν σχολές που αδιαφορούν για τα multimedia; Δεν νομίζω πια, ε;

Οσον αφορά στη δεύτερη "καραμέλα", ε, δεν έχω να πω τίποτα. Το επάγγελμα αυτό πραγματικά χρειάζεται εξειδίκευση, καλή εκπαίδευση και προπάντων εμπειρία. Το θέμα είναι ότι ούτε σωστή εκπαίδευση βλέπω, ούτε - το κυριότερο - σωστή πρακτική άσκηση. Οπότε...

NO NUKES!

Διαμαρτύρομαι! Και μη μου πείτε ότι αυτό είναι άσχετο με τη στήλη.

Τα πυρηνικά έχουν άμεση σχέση με τη ζωή όλων μας, οποιαδήποτε κι αν είναι τα επιμέρους ενδιαφέροντα του καθενός. Οταν ο πυρηνικός όλεθρος σου κτυπάει την πόρτα, δεν μπορείς να αδιαφορήσεις απλά και μόνο επειδή το περιοδικό στο οποίο εργάζεσαι ασχολείται με υπολογιστές. Περιττό να πω ότι η γνώμη μου για τους Γάλλους και όλους τους ομοϊδεάτες τους έχει γίνει η χειρότερη δυνατή. Χείριστη ήταν και η γνώμη μου για τους Αμερικανούς όταν πραγματοποιούσαν τις δοκιμές στη Νεβάδα. Τουλάχιστον όμως αυτοί διακινδύνευαν περισσότερο τη ΔΙΚΗ τους ζωή, την ύπαρξη του δικού τους έθνους. Τώρα, πώς προέκυψε η ατόλη του Ειρηνικού στους Γάλλους, αυτό το ερευνά ακόμα η επιστήμη. Αν δεν υπήρχε η ατόλη και οι Γάλλοι ήταν αναγκασμένοι να κάνουν τις δοκιμές θανάτου στο έδαφός τους, είμαι σίγουρος ότι δεν θα το έκαναν. Ζήσε κι άσε τους άλλους να πεθάνουν. Ωραία φιλοσοφία.

Τι μπορεί όμως να κάνει ένας μικρός ανίσχυρος συντάκτης; Δυστυχώς, όχι και πολλά πράγματα. Εντάξει. Εκοψα τα γαλλικά προϊόντα. Βλέπω "Made in France" και αλλάζω δρόμο. Και τι έγινε; Αυτό αλλάζει το πρόβλημα; Δηλαδή, αν οι Γάλλοι αποφασίσουν να διακόψουν τις πυρηνικές δοκιμές μετά από έναν εμπορικό αποκλεισμό από πολλές χώρες, θα γίνουν αυτόματα "καλοί"; Γιατί; Δεν σταμάτησαν επειδή κατάλαβαν το σφάλμα τους, σταμάτησαν επειδή δεν τους συνέφερε οικονομικά. Πού είναι η καλοσύνη;

> ***Δηλαδή, αν οι Γάλλοι αποφασίσουν να διακόψουν τις πυρηνικές δοκιμές μετά από έναν εμπορικό αποκλεισμό θα γίνουν αυτόματα "καλοί";***

Προς:

Ολους!

Συγγνώμη, παιδιά, αλλά, βλέπετε, είχαμε καιρό να τα πούμε και μ' έπιασε μια έμπνευση άλλο πράμα. Τα γράμματά σας στο επόμενο τεύχος...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

PC VIRUS NEWS

Τελικά, τα viruses των PCs βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη Virus News δεν είναι καινούρια, καθώς στο τεύχος 12 έκανε το ντεμπούτο της. Κάποια στιγμή, όμως, η στήλη σταμάτησε και επανεμφανίστηκε στο τεύχος 27. Στο παρόν τεύχος επιστρέφει ανανεωμένη με σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για ό,τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τα viruses. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

Ο ΙΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

EMPIRE MONKEY

Ο Empire Monkey αποτελεί αιτία μεγάλης ανησυχίας για την Ευρώπη, λόγω του ανορθόδοξου τρόπου με τον οποίο εργάζεται. Κωδικοποιεί το boot της δισκέτας ή το partition sector του σκληρού δίσκου, ενώ δεν κρατά αντίγραφο των πληροφοριών του partition sector. Εφόσον ο ιός είναι εγκαταστημένος στη μνήμη και ανήκει στην κατηγορία των ιών Stealth, όλα φαίνεται να πηγαίνουν καλά. Οταν όμως χρειαστεί να ξεκινήσουμε τον υπολογιστή από bootable DOS δισκέτα, ο σκληρός δίσκος γίνεται απρόσβατος, καθιστώντας την αφαίρεσή του από αυτόν χωρίς απώλεια δεδομένων αδύνατη, απουσία ενός καλού αντι-ιοτικού προγράμματος. Αν και υπάρχουν πέντε παραλλαγές Empire Monkey, ο βασικός ιός παραμένει ο ίδιος.

DAY 10 Σπάνιος ιός ο Day 10, ανακαλύφθηκε για πρώτη φορά το Νοέμβριο του 1991. Είναι άγνωστης προέλευσης και μεταξύ άλλων μεταλλάσσει αρχεία .COM και επιφέρει ζημιά στο σκληρό δίσκο. Είναι non-resident ιός (δηλαδή, δεν μένει στη μνήμη) και ενεργοποιείται όταν τρέξουμε μολυσμένα αρχεία, συμπεριλαμβανομένου και του Command.Com, αν το βρει στο δρόμο του. Αφού προσαρτηθεί στο αρχείο, αυξάνει το μέγεθός του κατά 674 bytes. Με την αλλαγή αυτή, η ημερομηνία και η ώρα στο αρχείο αλλάζουν επίσης, καταγράφοντας έτσι τον ακριβή χρόνο κατά τον οποίο επήλθε η μόλυνση. Η υπογραφή που αφήνει ο ιός σε μολυσμένα αρχεία είναι: "DM?COM#"
Ο Day10 ενεργοποιείται όταν ένα μολυσμένο αρχείο εκτελεστεί στις 10, 20 ή 30 του μηνός, δηλαδή όταν η ημερομηνία διαιρείται ακριβώς με τον αριθμό 10. Μόλις ενεργοποιηθεί, γράφει επάνω στα πρώτα 80 sectors του σκληρού δίσκου.

ITAL BOY Αλλως 578 ή Italian Boy. Ανακαλύφτηκε τον Απρίλιο του 1993 και προέρχεται από την Ιταλία. Μεταλλάσσει αρχεία μεγέθους αρχείων .COM και προκαλεί ζημιά στο σκληρό δίσκο. Μειώνει την αποδοτικότητα του όλου συστήματος και τη διαθέσιμη μνήμη, και αυξάνει το μέγεθος των αρχείων κατά 578 bytes. Το θεαματικότερο όλων είναι η "ανάρτηση" της ιταλικής σημαίας στην οθόνη. Ενεργοποιείται από την 3η Απριλίου μέχρι την 31η Δεκεμβρίου κάθε χρόνο. Οταν εκτελεστεί, επικάθηται στο επάνω μέρος της μνήμης, κάτω όμως από τα σύνορα του DOS που βρίσκονται 640K. Το μέγεθος της διαθέσιμης μνήμης μειώνεται κατά 896 bytes, η ημερομηνία και η ώρα σε μολυσμένα αρχεία δεν αλλάζουν. Τα μολυσμένα αρχεία περιέχουν τα εξής: "Italy is the best country in the world"
"F.... to italian Virus Killers"
Οπως έχουμε αναφέρει, οι ιοί των ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν ενεργοποιούνται μόνο βάσει ημερομηνίας. Εκτός αυτού, αυξάνουν κατά 50-100 κάθε μήνα, με αποτέλεσμα βάσει των τελευταίων καταστάσεων του Virus Research Lab. της S&S International να αριθμούν τους 6.400.

RIPPER Ο Ripper ή Jack the Ripper είναι ίσως ο πιο διαδεδομένος σήμερα ιός στην Κύπρο και πολύ καταστροφικός όταν δεν εντοπιστεί εγκαίρως. Ενεργοποιείται με πολλαεh μυστικότητα, αφού ανήκει και στην κατηγορία των ιών Stealth. Είναι ιός που επηρεάζει boot/partition sector virus, μολύνοντας τα partitions σκληρών δίσκων και τα boot sector των δισκετών. Στο σκληρό δίσκο επικάθηται στη θέση του partition sector (0,0,8) και αντιγράφει το αρχικό partition στο 0,0,9. Στις δισκέτες χρησιμοποιεί τα τελευταία δύο directory sectors.
Οταν ο Ripper είναι στη μνήμη, το partition sector μοιάζει ανεπηρέαστο. Αφού διαβάσει όλο το σκληρό δίσκο, για κάθε byte που διαβάζει μεταστρέφει τη θέση των επόμενων δύο bytes, γεγονός που επηρεάζει όχι μόνο τα προγράμματα στον υπολογιστή αλλά και τα δεδομένα μας, κάτι το οποίο ανακαλύπτουμε μόνο όταν το πρόγραμμα αρνηθεί να δουλέψει ή όταν δεν μπορούμε να εντοπίσουμε τα δεδομένα μας.
Τότε, είναι πολύ πιθανόν ότι τα μολυσμένα εφεδρικά μας αντίγραφα (back-up copies) θα έχουν χρησιμοποιηθεί τουλάχιστον δύο φορές από την ημέρα της ενεργοποίησης και ίσως να μην υπάρχει τρόπος επαναφοράς. Τα προγράμματα μπορούν εύκολα να επανεγκατασταθούν, αλλά οι συνέπειες από ζημιές σε δεδομένα είναι πολύ πιο σοβαρές. Το κωδικοποιημένο μήνυμα που περιέχει είναι:
F...'em up!
(C) 1992 Jack Ripper
Προσοχή, λοιπόν, στον Τζακ τον Αντεροβγάλτη! ■

ΜΕΤΡΟΝ GAMES & EDUCATION

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ:264.608 - FAX:281.292



FLIGHT UNLIMITED (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 16.500 Δρχ.

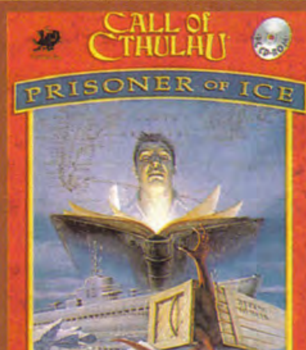


FULL THROTTLE (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 16.000 Δρχ.



ΑΓΓΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

COMMAND & CONQUER (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 14.000 Δρχ.



PRISONER OF ICE (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 13.500 Δρχ.

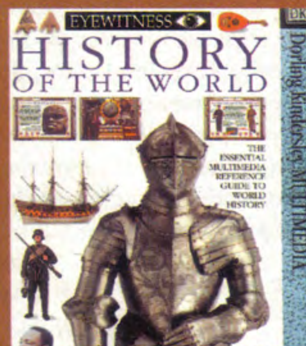


STAR TREK OMNIPEDIA (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 18.000 Δρχ.



ΑΓΓΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

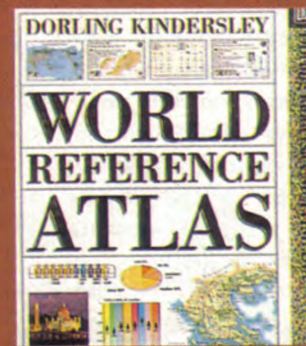
PHANTASMAGORIA (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 17.000 Δρχ.



HISTORY OF THE WORLD (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 22.000 Δρχ.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.1
(PC CD-ROM/ PC3½) **ΤΙΜΗ: 14.000/12.000 Δρχ.**



WORLD REFERENCE (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 22.000 Δρχ.

ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & και Κύπρο
Στις τιμές περιλαμβάνεται ο ΦΠΑ 18%.

ΟΝΟΜΑΤ/ΝΥΜΟ : .... ΠΟΛΗ : ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ : .... Τ.Κ. : .... ΤΗΛ. : ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
1.			3		
2.			4		

PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Αν και είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου, κατάλαβα πως είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά που περιέχουν θέματα για Η/Υ. Μόλις άνοιξα το περιοδικό για πρώτη φορά, ενθουσιάστηκα τόσο πολύ με το "How To PC" που πέταξα το παλαιό μου περιοδικό, γιατί είσαι το μόνο περιοδικό του χώρου που λύνεις κάθε πρόβλημα των αναγνωστών σου. Ετσι θέλω κι εγώ να μου λύσεις μερικές απορίες που μου δημιουργήθηκαν.

1. Θέλω να μάθω σε ποια γλώσσα προγραμματισμού γράφτηκαν τα παρακάτω παιχνίδια: Street Fighter II, Mortal Kombat I, II και Rise of the Robots καθώς και τις λίστες τους.

2. Θέλω να μάθω την τιμή ενός Η/Υ με τα παρακάτω χαρακτηριστικά: 386DX 40, 420 HDD, CD-ROM Double Speed, έγχρωμο μόνιτορ, 4MB RAM, SVGA True Colours με 1MB κάρτα γραφικών, 2 drives (1.44, 1.2), mouse + pad, ένα ζευγάρι ηχεία 10 Watt, Windows (την πιο καινούρια έκδοση), DOS 6.22 και γλώσσες προγραμματισμού Turbo Pascal, C++ και όλες τις άλλες.

3. Τι διαφορά υπάρχει ανάμεσα σε PC - MAC και PC - Amiga; Σε τι χρησιμεύει το MultiMedia;

4. Πείτε μου πώς κατασκευάζεται ένα adventure σε Pascal και C (με δυνατότητα επιλογής όπλων και παικτών μέσα από ειδικούς πίνακες).

Με αγάπη
Στέφανος

Υ.Γ. 1: Πείτε μου κανένα καλό βιβλίο για προγραμματισμό.

Υ.Γ. 2: Πείτε μου κανένα καλό παιχνίδι και την τιμή του (αλλά σε δισκέτες).

Φίλε Στέφανε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ωστόσο η έλλειψη χώρου δεν μας επιτρέπει να πούμε και πολλά πράγματα. Ας περάσουμε αμέσως στις ερωτήσεις σου.

1. Ειλικρινά δεν γνωρίζουμε σε ποια γλώσσα γράφτηκαν. Οι λίστες είναι σε assembly και μπορείς να τις δεις στο debug του DOS.

2. Από 240.000 δρχ. και άνω.

3. Ολα αυτά είναι διαφορετικά συστήματα. Τα PCs χρησιμοποιούν διαφορετική τεχνολογία σε σχέση με έναν Macintosh και σε σχέση με μία Amiga. Κάθε μηχάνημα υπερτερεί σε κάποιον τομέα. Δυστυχώς, δεν έχουμε τη δυνατότητα χώρου ώστε να αναλύσουμε εκτενώς το θέμα. Πάντως, ανάλογα με την εργασία που θέλεις να κάνεις υπάρχει και ο αντίστοιχος υπολογιστής. Λέγοντας multimedia εννοούμε τα πολυμέσα, δηλαδή τα προγράμματα εκείνα που συνδυάζουν κείμενα, γραφικά, ήχο, video και κίνηση σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης. Οταν λέμε ότι ο τάδε υπολογιστής είναι multimedia εννοούμε ότι είναι εξοπλισμένος με κάρτα ήχου, κάρτα MPEG, CD-ROM και VGA οθόνη.

4. Καλύτερα να στείλεις ένα γράμμα με την ένδειξη για τη στήλη "How To". Πάντως, η ερώτησή σου στάθηκε αφορμή για την υλοποίηση ακόμη μιας πρωτότυπης ιδέας, της παρουσίασης δηλαδή ενός σχετικού άρθρου.

VIRTUAL REALITY

Αγαπητό PC Master,
Είμαι φανατικός αναγνώστης σου εδώ και ένα χρόνο. Καταρχήν, συγχαρητήρια για την ύλη σου. Μπαίνω όμως κατευθείαν στο θέμα μου. Εχω ένα 486DX-2/80.

α. Ποιο CD-ROM μου προτείνεις, η τιμή του οποίου να κυμαίνεται από 20.000 έως 30.000 δρχ.;

β. Τι είναι η τεχνική

Virtual Reality και ποια μέσα χρειάζονται για να ασχοληθώ μαζί της; Μπορώ να τα βρω στα ελληνικά καταστήματα και πόσο κοστίζουν;

γ. Αντιμετωπίζω τεράστιο πρόβλημα με έναν ιό (τον Foetus). Η έκδοση του McAfee v.117 δεν τον καθαρίζει. Ποιο καλό scanner-cleaner μου προτείνεις που να τον καθαρίζει, για να μη φτάσω στη χρήση της εντολής Format;

Ευχαριστώ προκαταβολικά
Χρήστος Μούντζιας

Φίλε Χρήστο,
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ό,τι μπορούμε κάνουμε.

α. Ενα CD-ROM διπλής ταχύτητας είναι μια καλή επιλογή.

β. Η virtual reality ή εικονική πραγματικότητα δεν έχει ακόμα εξαπλωθεί στη χώρα μας. Με την εικονική πραγματικότητα ο χρήστης μπορεί να αποκτήσει μια νέα εικόνα, τόσο διαφορετική από αυτήν που έχει συνηθίσει. Η ενασχόληση κάποιου απλού χρήστη με τη συγγραφή προγραμμάτων εικονικής πραγματικότητας είναι αδύνατη, εξαιτίας της απαγορευτικής τιμής του εξοπλισμού που θα πρέπει να έχει στη διάθεσή του.

γ. Μπορείς να δοκιμάσεις με μια πιο σύγχρονη έκδοση του McAfee ή με το Solomon.

IBM PS/2 MODEL 30

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας περιστασιακός αναγνώστης σου, αφού βρίσκομαι στην τελευταία τάξη του Λυκείου και ο χρόνος μου είναι αρκετά περιορισμένος. Είμαι κάτοχος ενός IBM PS/2 Model 30 με επεξεργαστή 8086. Ξέρω πως το σύστημά μου θεωρείται "αρχαίο", αλλά ήταν ιδανικό για τα πρώτα μου βήματα στο χώρο της Πληροφορικής. Πριν από ένα χρόνο σχεδόν, στο τεύχος 52, είχατε παρουσιάσει το Tnique MPC, το οποίο από την πρώτη στιγμή που διάβασα το άρθρο μου έκατσε και μια και ήρθε επιτέλους ο καιρός να αντικαταστήσω το δικό μου, θα ήθελα κάποιες επιπλέον πληροφορίες για το Tnique.

Καταρχήν, ποια είναι η τιμή του; Συνοδεύεται από κάποιο λειτουργικό σύστημα (DOS - Windows); Αν όχι, πόσο κοστίζουν τα Windows 3.1 και το DOS 6.0; Επίσης, στο άρθρο αναφέρεται ότι ο υπολογιστής διατίθεται με 4MB RAM. Πόσο θα μου στοιχίσει να τον αναβαθμίσω στα 8MB και πού μπορεί να γίνει αυτή η δουλειά; Σκέφτομαι επίσης να αγοράσω modem και να "δικτυωθώ". Τι θα μου προτείνατε από πλευράς ταχύτητας, ώστε να ανταποκρίνεται με σχετική άνεση στις σύγχρονες απαιτήσεις διακίνησης πληροφοριών; Τελειώνοντας, θα ήθελα να ρωτήσω αν θα μπορούσε το σύστημα που έχω να χρησιμοποιηθεί σε κατάστημα, για την έκδοση αποδείξεων κ.λπ.

Σας ευχαριστώ, ελπίζω να μη σας κούρασα και περιμένω κάποια απάντηση μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας.

Με εκτίμηση
Χάρης Κουτσιούμπας

Φίλε Χάρη,
Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Tnique MPC μπορείς να απευθυνθείς στην Hard & Soft (τηλ.: 8815931). Για να ανταποκριθείς στις ανάγκες της εποχής, θα πρέπει να αγοράσεις ένα modem/fax στα 9.600/14.400. Το σύστημα βεβαίως και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την έκδοση αποδείξεων.

20ΑΡΗΣ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας 14χρονος φανατικός αναγνώστης σου. Τα "περί ύλης" είναι περιττά, γι' αυτό μπαίνω στο "ψητό." Εχω έναν 386SX στα 25MHz με 2 σκληρούς c: και d:, 100 και 20MB αντίστοιχα. Ο 20άρης μου σκληρός είχε ένα πρόβλημα. Μόλις τον άνοιγα, μου έδειχνε τα γνωστά (δηλαδή διάφορες πληροφορίες του υπολογιστή) και μετά, αντί να πάει στο c:, μου έκανε ένα μπιιιπ και μου έγραφε με μεγάλα γράμματα "NO ROM BASIC SYSTEM HALTED". Μόλις άλλαξα σκληρό και έβαλα έναν 100στάρη, δεν το είχε. Τι έγινε; Στο μαγαζί που τον πήγα μου είπαν ότι σβήστηκε ο σκληρός δίσκος, ενώ δεν είχε σβηστεί τίποτε. Παρακαλώ, απάντηση το συντομότερο.

Ευχαριστώ.
Φιλικά
Χρήστος Μπαλτατζίδης

Φίλε Χρήστο,
Οντως το μήνυμα προερχόταν από το σκληρό σου δίσκο που είχε κάποιο πρόβλημα στην εκκίνηση. Βέβαια, το πρόβλημα κατά την εκκίνηση του δίσκου δεν συνοδεύεται απαραίτητα με καταστροφή των δεδομένων που περιέχει ο δίσκος σου. Το κατάστημα που σου άλλαξε το δίσκο είχε δίκιο.

ΠΟΣΟ ΚΟΣΤΙΖΕΙ;

Αγαπητό PC Master,
Συγχαρητήρια για την πλούσια και σημαντική ύλη σου. Ας περάσω γρήγορα στο θέμα μου. Κατέχω έναν LAN 80386/40MHz, 1MB RAM, SVGA mono monitor,

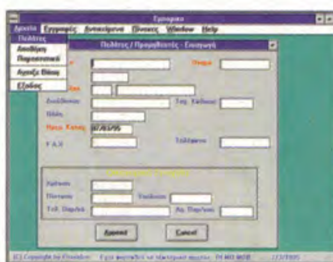


VISUAL DOMINUS PRO v. 3.0

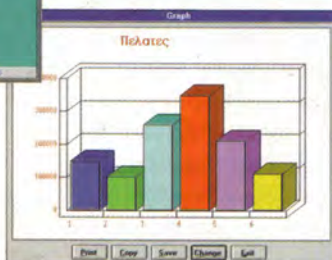
Ενας Πραγματικός Επαγγελματίας για να...

Δημιουργήσετε τη ΔΙΚΗ ΣΑΣ εφαρμογή γρήγορα χωρίς να έχετε ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού. Το επαγγελματικό πρόγραμμα δημιουργίας εφαρμογών VISUAL DOMINUS PRO είναι ένα ανεκτίμητο εργαλείο που θα γίνει ο πιο πολύτιμος βοηθός σας.





Τιμή: 39.700 δρχ.



Η ΠΑΝΙΣΧΥΡΗ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΤΩΡΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΗ

ΝΕΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

- Πανίσχυρη δομημένη γλώσσα προγραμματισμού για τους απαιτητικούς.
- Αποθήκευση απεριόριστων αντικειμένων (κείμενα, multimedia κ.ά.) σε κάθε εγγραφή των αρχείων και ταυτόχρονη πρόσβαση στις εξωτερικές εφαρμογές για τη διαχείρισή τους.
- Πλήρης διαχείριση αρχείων MS ACCESS, DBASE III, IV, FOXPRO 2.0, 2.5 κ.ά.
- Εύκολη δημιουργία και επεξεργασία SQL.
- Multi-user σχεσιακή βάση δεδομένων.
- Απεριόριστα αρχεία ή εγγραφές.
- Δημιουργία πολλαπλών indexes με κριτήρια.
- Απεριόριστοι τρόποι ανάκτησης πληροφοριών.
- Ετοιμες φόρμες λειτουργιών.
- Δημιουργία λογιστικού φύλλου και αυτόματη σύνδεση με τα αρχεία εφαρμογής
- Dialog Editor
- Menu Editor
- Code Editor.

Περιλαμβάνει τρεις ολοκληρωμένες εφαρμογές-παραδείγματα όπως: Τιμολόγηση με εκτυπώσεις, Πελατολόγιο, Αποθήκη, Εσοδα-Εξοδα, Ατζέντα.



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095,
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610

Για τις παραγγελίες σας επικοινωνήστε σήμερα με τα τηλέφωνα:
ΑΘΗΝΑ: 3801761, 3841095,
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: 284864, 287610

1FDD 1.44MB, χωρίς σκληρό δίσκο.

1. Ξέρω ότι δεν ανταποκρίνεται στα σημερινά δεδομένα, γι' αυτό θα ήθελα να βάλω άλλο 1MB μνήμη. Πόσο θα κοστίσει;

2. Σε τι τιμή κυμαίνεται ένας σκληρός δίσκος 340MB;

3. Για να συνδεθεί το joystick με το computer χρειάζεται κάρτα. Αυτήν την έχει πάνω του το computer ή υπάρχει μαζί με το joystick; Αν όχι, πόσο κοστίζει;

4. Τα παιχνίδια Kid Chaos, Shadow Fighter, Top Gear 2, Power Drive και Body Blow 2 έχουν εμφανιστεί σε PC; Αν ναι, ποια από όλα τρέχουν στο PC μου; Ακόμα θα ήθελα να μου υποδείξεις τα 12 καλύτερα παιχνίδια που τρέχουν στο PC μου.

Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Φιλικά
Γιώργος Ντεμίρης

Υ.Γ.: Το NBA JAM έχει κυκλοφορήσει σε PC; Αν ναι, πού μπορώ να το βρω;

Φίλε Γιώργο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε γρήγορα τις ερωτήσεις σου.

1. Κάθε MB κοστίζει περίπου 9.000 δρχ.

2. Περίπου στις 60.000 δρχ., ανάλογα με τη μάρκα και το χρόνο προσπέλασης.

3. Μερικοί υπολογιστές έχουν ενσωματωμένη Game Port, όπου συνδέεις το joystick. Ο δικός σου δεν γνωρίζουμε αν έχει. Συμβουλέψου το manual του υπολογιστή σου. Πάντως, τα joysticks πωλούνται χωρίς την κάρτα.

4. Καλύτερα επικοινώνησε με κάποιο κατάστημα παιχνιδιών, αν και με το σύστημα που διαθέτεις δεν πιστεύω να βρεις άκρη. Καλύτερα να αρχίσεις να σκέπτεσαι την αγορά σκληρού δίσκου και CD-ROM drive.

Υ.Γ.: Το NBA JAM κυκλοφορεί μόνο σε έκδοση CD-ROM.

ΜΕΛΛΩΝ "ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΣ"

Αγαπητό PC Master,
Εδώ και λίγο καιρό αγοράζω το περιοδικό σας και έχω γίνει συστηματικός αναγνώστης σας. Θέλω να μάθω μερικά πράγματα για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και να ξέρω να τους χειρίζομαι λιγάκι, αλλά είμαι πολύ αρχάριος. Στο τέλος του καλοκαιριού θα αγοράσω έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Θα ήθελα, εάν γίνεται, να μου προτείνετε ένα βιβλίο.

Φιλικά
Παναγιώτης Τσάγκιας

Φίλε Παναγιώτη,
Κάθε αρχή και δύσκολη. Μην το βάζεις, όμως, κάτω. Σε λίγο καιρό θα γίνεις ένας άψογος "κομπιουτεράκιας". Σε ό,τι αφορά το βιβλίο, μπορείς να ανατρέξεις στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού μας. Στην Τηλεαγορά θα βρεις μια ενότητα με τίτλο "Εισαγωγικά". Διάλεξε ένα από αυτά.

MR ARF

Αγαπητό PC Master,
Να 'μαι και πάλι!! (Τι πάλι; Ξανάγραψα;) Τέλος πάντων, θα μπορούσα να σου λέω καλά λόγια για ώρες και -ακριβώς για αυτές τις ώρες!-δεν το κάνω! Οπότε μου μένει ο λόγος που

σου γράφω. Δεν είναι στο χιλιάρικο, σε αυτό εντάξει, είμαι πλούσιος!?! (Και μετά ξύπνησα.) Ο λόγος είναι οι ερωτήσεις μου. Here we go...

1. Για αρχή, ρωτάω για τα CD-ROM drives. Θα μου είναι απαραίτητο ένα drive; Ολο CD-ROM βλέπω, όλο CD-ROM βλέπω!

2. Το 1.44 drive θα κρατήσει ή και αυτό σε λίγους μήνες πρέπει να αποσυνδεθεί; Το CD-ROM θα του πάρει τη θέση;

3. Ο υπολογιστής μου είναι ένας 486DX/40, 8MB RAM, 1GB HD. Οταν λοιπόν έτρεξα ένα παιχνίδι (συγκεκριμένα το Aladdin), στην οθόνη μου έγραψε "EMS allocation error...". Πώς λοιπόν μπορώ να καθορίσω τα EMS του PC;

4. Επειδή είμαι adventurάς, έχω αφιερώσει πάρα πολύ χρόνο, εκτός από τα συναρπαστικά LucasArts adventures στα adventures του PC Games. Γιατί λοιπόν δεν βάζετε ένα αφιέρωμα που να έχει τη λύση των adventures αυτών; (Για να μην αναγκαστώ να κάψω το monitor και θέλει αλλαγή!)

5. Οσο για τον ήχο, η AdLib που διαθέτω, θα με καλύψει; 'Η θα χρειαστώ πολλά-μπιτες κάρτες ήχου + παραδάκι;

6. Η δισκέτα καλά πάει. Πρέπει όμως απαραίτητα να γίνει 1.44 και να βάλετε γνωστά παιχνίδια.

Well That was all...
Mr Arf


Mr Arf
Here we go....

1. Φυσικά και είναι απαραίτητο, αφού τα περισσότερα προγράμματα-παιχνίδια κυκλοφορούν αποκλειστικά και μόνο σε CD-ROM.

2. Οχι φυσικά στο άμεσο μέλλον. Οταν οι τιμές των read-write CD-ROM μειωθούν αρκετά, τότε το 1.44 σίγουρα θα βρίσκεται σε κίνδυνο.

3. Μπορείς να τρέξεις το πρόγραμμα Memmaker του DOS και να σου κάνει μια σωστή διαχείριση της μνήμης.

4. Το μεταφέραμε ήδη στον κ. Α. Τσουρινάκη.

5. Αν θέλεις να ακούς τρομερή μουσική και ομιλία, σίγουρα θα χρειαστεί να αγοράσεις μια καινούρια κάρτα ήχου.

6. Σύντομα θα γίνει και αυτό.

MOTHERBOARDS ΚΑΙ ΜΝΗΜΗ

Αγαπητό PC Master, Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Πρώτα από όλα συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου που συνεχώς, κατά τη γνώμη μου, γίνεται όλο και καλύτερη. Υποδεικνύω τις ερωτήσεις:

1. Εχω έναν 386/SX/40MHz PC με 2 MB και SVGA οθόνη. Η αναβάθμιση του επεξεργαστή σε έναν 486/DX/66 απαιτεί αλλαγή και της motherboard που έχω; Η αναβάθμιση δεν μπορεί να γίνει απλώς αντικαθιστώντας τον παλιό με τον καινούριο; Ποια η τιμή για αυτή την αναβάθμιση;

2. Τι πρέπει να κατέχει ένας υπολογιστής για να μπορεί να διαχειρίζεται ένα CD-ROM χωρίς κανένα πρόβλημα;

3. Ανοίγοντας τη motherboard, είδα ότι έχει δύο chips μνήμης SIMM των 1MB το καθένα και άλλες δύο θέσεις άδειες. Μπορώ

LEADER

486 SX-40	256 Kb Cache 3 VLB Zif Green	197.000	δρχ.
486 DX2-66	256 Kb Cache 3 VLB Zif Green	204.000	δρχ.
486 DX2-80	256 Kb Cache 3 VLB Zif Green	206.000	δρχ.
486 DX4-100	256 Kb Cache 3 VLB Zif Green	219.000	δρχ.
486 DX4-120	256 Kb Cache 3 VLB Zif Green	235.000	δρχ.

4 Mb Ram, SVGA Card, SVGA Color Monitor 14", FDD 1.44 Mb, HDD 420 Mb, Mini Tower, Keyboard, Mouse

PENTIUM 75 MHZ	297.000	δρχ.
PENTIUM 90 MHZ	323.000	δρχ.
PENTIUM 100 MHZ	350.000	δρχ.
PENTIUM 120 MHZ	430.000	δρχ.
PENTIUM 133 MHZ	495.000	δρχ.

8 Mb Ram, SVGA Card, SVGA Color Monitor 14", FDD 1.44 Mb, HDD 420 Mb, Mini Tower, Keyboard, Mouse

CD Rom GoldStar Ide Atapi, 2 Speed	21.900	δρχ.
CD Rom Sony Ide Atapi, 2 Speed	23.700	δρχ.
CD Rom Acer Ide Atapi, 2 Speed	19.900	δρχ.
CD Rom Sony Ide Atapi, 4 Speed	48.300	δρχ.
CD Rom Acer Ide Atapi, 4 Speed	41.700	δρχ.
CD Rom Wearnes Ide Atapi, 4 Speed	44.900	δρχ.
CD Rom Pioneer Ide Atapi, 4 Speed	54.000	δρχ.
CD Rom Toshiba Ide Atapi, 4 Speed	49.000	δρχ.
CD Rom Nec Ide Atapi, 4 Speed	42.800	δρχ.

SOUND CARDS

8 Bit Stereo	+CD Rom Contr. SB Pro Comp.	14.900	δρχ.
16 Bit Stereo	+CD Rom Contr. SB 16 Comp.	22.500	δρχ.
Sound Blaster 16	(16 bit Stereo+CD Rom Contr.)	22.600	δρχ.
Sound Blaster AWE 32		49.500	δρχ.
WaveBlaster 2		43.000	δρχ.

Δωρεάν Τοποθέτηση Sound Cards και CD Rom!!!

ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD ROM

PC-CD ROM GAMES...

Δεκάδες τίτλοι με Games - Educational!
ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ!!

Γίνε και εσύ τώρα
μέλος του H/W και S/W Club μας!
Απόλαυσε τις
απίθανες προσφορές μας...

...Τα πάντα από Hardware
και Software για ένα PC...

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ!

Πλήκτρο
COMPUTERS
Σπ. Τρικούπη 32, 106 83 ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 82.39.965, Fax: 82.39.965

ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΧΩΡΙΣ Φ.Π.Α. 18%

να πουλήσω τα δύο αυτά chips και να αγοράσω ένα chip των 4MB SIMM στη μισή τιμή; Θα ήταν προτιμότερο απλώς να έβαζα δύο άλλα chips των 1MB στις θέσεις που περισσεύουν; Τι μου προτείνεις και πόσο κοστίζουν τα chips 1MB και 4MB SIMM αντίστοιχα;

4. Εχω ένα joystick το οποίο, αν και το συνδέω με το βύσμα που υπάρχει πίσω από τη motherboard, δεν λειτουργεί σε κανένα από τα παιχνίδια που διαθέτω (καλά παιχνίδια). Επίσης, δεν ξέρω αν υπάρχει κάποιος οδηγός που πρέπει να φορτώσω από το DOS (5.0) για να λειτουργήσει. Τι πρέπει να κάνω;

5. Τις ερωτήσεις για τα παιχνίδια σε ποια στήλη τις στέλνουμε;

Πολλά ε; Μάλλον θα σας κούρασα; Ελπίζω όχι.

Αγαπητέ φίλε,
Κάνουμε πάντα το καλύτερο.

1. Πρέπει φυσικά να αλλάξεις και τη motherboard. Υπολόγιζε περίπου 60.000 δρχ.

2. Μια κάρτα που να συνδέεται επάνω της το CD-ROM ή μια ξεχωριστή κάρτα για CD-ROM.

3. Μπορείς να κάνεις ό,τι σε εξυπηρετεί καλύτερα. Το καλύτερο όμως θα ήταν να πουλήσεις τα δικά σου και να βάλεις ένα των 4MB για να μπορείς να έχεις άλλες τρεις θέσεις ελεύθερες ώστε να τον αναβαθμίσεις αργότερα. Κάθε MB στοιχίζει περίπου 9.000 δρχ.

4. Να δεις αν ο υπολογιστής σου έχει Game port. Αν όχι, μπορείς να αγοράσεις κάποια game κάρτα.

5. Ανάλογα με τις ερωτήσεις που έχεις να κάνεις. Αν είναι για adventure, στον κ. Α. Τσουρινάκη.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Αγαπητό PC Master,
Hi και πώς είστε;!!! Εφόσον τα συγχαρητήρια είναι περιττά (όλοι ξέρουν ότι το PC Master είναι το πρώτο και ανεπανάληπτο), περνάω στα ερωτήματά μου:

α. Είμαι κάτοχος ενός (αίσχος) PC 286 στα 16, 1MB RAM, SVGA έγχρωμη 14", 40 MB HD και AdLib. (Οταν τον αγόρασα πριν από τεσσεράμισι χρόνια, δεν υπήρχε βέβαια ούτε 386 ούτε 486 και αυτός ήταν κανόνι.) Προτείνεις αναβάθμιση σε 386DX/40 ή σε 486 DX-2/40 και πόσο κοστίζει καθεμία motherboard;

β. Πόσο κοστίζει το MB RAM; (Σκέφτομαι για 4MB ή καλύτερα 8MB.)

γ. Πόσο πάει ένα CD-ROM διπλής ταχύτητας;

δ. Πόσο μια Sound-Blaster 16;

Ευχαριστώ.
Φιλικά
GEO

Hi Geo,
Ας δούμε τις ερωτήσεις σου.

α. Αν διαθέτεις τα απαραίτητα χρήματα, καλύτερα να αγοράσεις έναν 486 για να έχει διάρκεια. Οι τιμές ποικίλλουν. Οι motherboards 486DX2 ξεκινούν από 60.000 δρχ., ενώ οι motherboards 385DX από 25.000 δρχ.

β. Περίπου 9.000 δρχ. το MB.

γ. Από 20.000 - 30.000 δρχ. περίπου.

δ. Περίπου 35.000 δρχ.

VESA DRIVER

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας αναγνώστης σου εδώ και περίπου ένα χρόνο και είμαι απόλυτα ευχαριστημένος με την ύλη σου. Το ίδιο ισχύει και για το PC Games.

1. Είμαι κάτοχος ενός 386SX/33 με 4MB RAM, 40MB σκληρό δίσκο και VGA 320x240. Σκοπεύω να αγοράσω μια motherboard 486DX-2/66MHz της Cyrix. Η τιμή 65.000 δρχ. είναι ικανοποιητική; Θα ταιριάζει απόλυτα με τον υπολογιστή μου;

2. Εχω ελεύθερα 2800 KB XMS, 615KB Conventioanal και 40KB upper. Οταν προσπαθώ να τρέξω το defrag λέει: "Program too big to fit in memory". Ακόμα και με την παράμετρο /skiphigh το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Πού οφείλεται αυτό; Τι μπορώ να κάνω;

3. Στο Police Quest 4, στο installation, μου λέει πως μπορώ να επιλέξω και VESA 640x480, ενώ δεν έχω! (Η επιλογή αυτή έχει ένα + δίπλα της, πράγμα που σημαίνει πως μπορώ να τρέξω το παιχνίδι έτσι.) Οταν όμως το δοκίμασα, μόλις έγραψα PQ4, έβγαλε στην οθόνη ακαταλαβίστικα σύμβολα. Οταν έτρεξα το παιχνίδι σε VGA mode, όλα πήγαιναν κανονικά. Γιατί γινόταν αυτό;

Με εκτίμηση και ευχές για όσο το δυνατόν καλύτερη ύλη.
Στέφανος Ιωαννίδης
Θεσσαλονίκη

Αγαπητέ Στέφανε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1. Η τιμή είναι αρκετά καλή. Δεν πιστεύω να έχεις κάποιο πρόβλημα και να μην ταιριάζει με τον υπολογιστή σου.

2. Δοκίμασε να τρέξεις το Memmaker του DOS.

3. Η κάρτα σου είναι απλή VGA, γι' αυτό πρέπει να επιλέγεις το VGA mode.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Σας διαβάζω, δεν ξέρω και εγώ πόσο καιρό - από το τεύχος 28 - αλλά δεν είχα αξιωθεί ποτέ να γράψω ένα γράμμα. Λυπάμαι που το πρώτο μου γράμμα θα είναι γεμάτο με παρατηρήσεις, αλλά τι να κάνουμε. Λοιπόν, θα σας μιλήσω με ειλικρίνεια. Το περιοδικό σας είναι πολύ καλό, αλλά θεωρώ αδιανόητα μερικά πράγματα όπως:

α) Κάνετε αλλαγές χωρίς να μας ρωτήσετε, αφού στο κάτω-κάτω εμείς αγοράζουμε το περιοδικό. Ετσι, όταν πήρα το τεύχος 63, νόμιζα ότι ήταν ελαττωματικό - δεν υπήρχε το PC Games - και είχα σκοπό να το γυρίσω πίσω αν δεν έβλεπα το περίφημο "2 σε 1". Οταν είχατε διασπάσει το περιοδικό σε δύο μέρη PC Master/PC Games, είχατε ένα ερωτηματολόγιο, αλλά αυτή τη φορά τίποτα! Καλή η ράχη αλλά ξεκολλάει.

β) Αλλη παρατήρηση που έχω επισημάνει εδώ και πολύ καιρό είναι ότι τους "γράφετε" κανονικά τους αναγνώστες στην αλληλογραφία. Δεν απαντάτε σε ερωτήσεις χωρίς λόγο. Λέτε, "πάει και αυτός, τον ξεφορτωθήκαμε". Οχι, κύριοι, γιατί εμείς κρατάμε αυτό το περιοδικό. Παράδειγμα, για να μη λέτε ότι λέω λόγια του αέρος, είναι το γράμμα της Μαρίας τεύχος

63, όπου έχετε επικεφαλίδα "Prince of Yolkfolk" και μέσα σας ρωτά για το συγκεκριμένο adventure και εσείς τη "γράφετε". Ξέρω ότι επανειλημμένα έχετε πει ότι δεν απαντάτε σε γράμματα που αφορούν Games, αλλά όχι και έτσι.

γ) Αλλη παρατήρηση που έχω να κάνω είναι η τιμή. Οπωσδήποτε πρέπει να πέσει σύντομα η τιμή του περιοδικού. Μα τόσα λεφτά βγάζει η Compupress AE, αφού έχει τα περιοδικά PIXEL, ΣΓΟ, MULTIMEDIA & CD-ROM. Ε, λοιπόν, πρέπει να κάνετε κάτι γι' αυτό. Αν θέλετε να ξέρετε, αγοράζω και το MULTIMEDIA & CD-ROM, το οποίο έχει πολύ καλή αναλογία τιμής και περιεχομένου (συν το CD-ROM). Σκεφτείτε το λογικά γιατί συμφέρει και εσάς, αφού θα γίνει πιο ελκυστικό για έναν αναγνώστη άλλου αντίπαλου περιοδικού που θα προτιμήσει το δικό σας που θα είναι πιο φθηνό.

δ) Αλλο ένα ερώτημα που μου παραμένει αναπάντητο είναι η παραπληροφόρηση που υπάρχει στο περιοδικό. Σας παρακαλώ, διαβάζετε καλά τις απαιτήσεις που έχει κάθε παιχνίδι ή τουλάχιστον δοκιμάστε το σε μηχανήματα όπως 286, 386 και 486 και δείτε αν λειτουργούν. Π.χ., το USS TICONDEROGA, αγαπητοί, δουλεύει σε 386 - ναι, έχω 386DX/40MHz, 4MB RAM - και μάλιστα τρέχει ταχύτατα. Ακόμα, παλαιότερα στο πρώτο τεύχος του PC Games είχατε παρουσιάσει το LANDS OF LORE. Γράφατε τότε: minimum 286. ΟΜΩΣ ΗΘΕΛΕ 386 και το παράγγειλα από Αθήνα βασιζόμενος σε εσάς. Εγώ βέβαια τότε είχα 286 και πέταξα 15.000 για μία αμέλεια δική σας.

Ετσι, αν διορθώσετε όλα αυτά τα ελαττώματά σας πιστεύω ότι κάθε χρήστης θα σας θεωρεί ως αναγκαίο αγαθό. Λοιπόν; Ζήτω η οπισθοδρόμηση ή ζήτω ο εκσυγχρονισμός;

Υ.Γ.: Δεν πιστεύω ότι θα δημοσιευτεί το γράμμα μου γιατί θα δημιουργηθεί ένα χάος, αλλά τουλάχιστον να λάβετε υπόψη τις παρατηρήσεις μου.

Με ενδιαφέρον για εσάς
Γιάννης - όχι Πατρίκος - Σφέτκος

Αγαπητέ φίλε,

Καταρχήν, δεν αποσιωπήσαμε ποτέ κάποιο γράμμα επειδή ήταν απλώς "δυσάρεστο" για τη σύνταξη. Η κριτική των αναγνωστών είναι ένας από τους θεμελιώδεις λίθους του περιοδικού. Δημοσιεύουμε λοιπόν και το δικό σου γράμμα, πιστεύοντας κυρίως ότι θα αποτελέσει έρεισμα για παρατηρήσεις από τους υπόλοιπους αναγνώστες. Αν η πλειοψηφία συμφωνεί μαζί σου, θα επιστρέψουμε στην προηγούμενή μας μορφή. Το δεύτερο ερώτημά σου το απάντησες μόνος σου. Ξέρω ότι είμαστε λίγο

CD-LAND

CD-ROM

WIN '95
COREL DRAW 6
PITFALL
DRAG WARS
MICRO MACHINES II
ARE YOU AFRAID OF THE DARK
USS TICONDEROGA
FX FIGHTER
SIMON THE SORCERRER II
LAST DYNASTY
STARTREK THE NEXT GENERATION
CINEMANIA '95
COMMAND AND CONQUER
PRISONER OF ICE
NBA LIVE '95
FULL THROTTLE
DRAGON LORE II
FLIGHT UNLIMITED
CIVIL WAR
STONE KEEP
LOST EDEN
DAEDALUS ENCOMNDER
TERROR FROM THE DEEP





3DO

SPACE PIRATES
SUPRIEM WARIORRS
PANTZER GENERAL
DEMOLISION MAN
GEX
ROAD RACH
SAMURAI SHOWDO
QUARANTINE
SLAM N'JAM
FIFA SOCCER
THE NEED FOR SPEED
NIGHT TRAP

CDI

7th QUEST
MAD DOG
STRIKER
ESCAPE FROM CYBERCITY

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD
ΑΠΟ TAPE-HARD DISK-ΔΙΣΚΕΤΕΣ- DAT

ΔΙΣΚΟΙ CD-R PHILIPS	1.900
KODAK	1.800
NONAME	1.500
ΔΙΣΚΕΤΕΣDD NAME	70
HD NAME	80
DATA CARTRIGES DAT90 NAME	2.600
MOTHER BOARD SOYO 486	24.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 486DX4-100	30.000
RAM 4MB 72 PIN	35.000
RAM 8MB 72 PIN	68.000
H.DISK 850MB	54.000
H.DISK 1,2 G.B.	85.000
MONITOR DAEWOO NF.LR. 15"	87.000
MONITOR SONY 15"	145.000
VGA CARD 531MB	19.000
CD ROM PIONEER 4XSPEED	52.000
CD ROM TOSHIBA SCSI 3501 4,5XSPEED	
CD ROM GXSPEED	115.000

CDI-PHILIPS
80.000
3DO PANASONIC
135.00

ΡΗΓΑ ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9380347, ΤΗΛ & FAX:9308924
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ, ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ 18% ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

απόλυτοι στο θέμα αυτό, αλλά έχουμε σοβαρούς λόγους. Οσον αφορά στο τρίτο σου ερώτημα, δεν αποκλείεται στη συγκεκριμένη περίπτωση να έχουμε όντως κάνει λάθος. Ωστόσο, οι απαιτήσεις κάθε παιχνιδιού δίνονται με βάση αυτά που αναφέρει η κατασκευάστρια εταιρία. Αν ανακαλύψουμε κάποια απόκλιση από τις "επίσημες" απαιτήσεις, αυτό αναφέρεται συνήθως μέσα στο κείμενο.

QUEST 486/66

Αγαπητό PC Master,
Σε διαβάζω από το τεύχος 57 και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πιστεύω ότι είσαι το πληρέστερο, καλύτερο και πιο ικανοποιητικό, από θέμα περιεχομένου, περιοδικό Πληροφορικής. Ας περικόψω όμως τα κομπλιμέντα και ας περάσω στις απορίες μου:

1. Εχω ένα Quest 486/66 MHz με 16 MB μνήμη, 520MB HD και SVGA οθόνη. Πιστεύεις ότι αυτό το σύστημα είναι ικανοποιητικό; Αν όχι, τι θα μου πρότεινες να προσθέσω;

2. Θα ήθελα -αν μπορείς- να μου συστήσεις μερικές καλές μάρκες έγχρωμων εκτυπωτών, double speed CD-ROM drives, κάρτες ήχου, ηχεία και αντιβιοτικών προγραμμάτων.

3. Είναι δυνατόν να πωλούνται δισκέτες από καταστήματα με ιό;

4. Είναι δυνατόν να προσβληθούν από ιούς τα CD-ROMs;

5. Μπορείς να μπεις σε έναν κατάλογο με extension.txt;

Αυτά για τώρα. Ελπίζω να μη σε κούρασα πολύ και ευχαριστώ προκαταβολικά. Ως το επόμενο γράμμα (!!) Bye....

Φιλικά
Κωνσταντίνος Τσιρίγος

Φίλε Κωνσταντίνε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε τις ερωτήσεις σου.

1. Το σύστημά σου είναι άψογο. Μπορείς να προσθέσεις ένα CD-ROM και μία κάρτα ήχου.

2. Μάρκες δεν μπορούμε να προτείνουμε, διότι αποτελεί "μαύρη" διαφήμιση. Η αγορά είναι πλούσια και διαθέτει όλα όσα ζητάς.

3. Αν αυτές οι δισκέτες είναι με πειρατικά προγράμματα, ναι.

4. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο κατά τη στιγμή που αντιγράφονται.

5. Με έναν απλό editor. Αν θέλεις απλώς να δεις τι έχει, κάνε Type filename.txt.

IBM PS/1

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου, γιατί σε αγοράζω από το τεύχος 51. Από τότε σε παίρνω ανελλιπώς και είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου.

Εχω έναν IBM PS1 με επεξεργαστή 286 και 2MB RAM. Ο δίσκος μου είναι 40MB, αλλά με το doublespace έγινε 68MB.

1. Πόσο κοστίζει περίπου ένας μονόχρωμος εκτυπωτής που υποστηρίζει τα ελληνικά της IBM; Μπορείς να μου προτείνεις κάποιον (όχι πολύ ακριβό);

2. Τι νομίζεις ότι θα ήταν καλύτερο να αναβαθμίσω τον υπολογιστή σε 386 ή να πάρω καινούριο δίσκο;

3. Ξέρεις μήπως πόσο έχει μία motherboard 386/40 για IBM;

4. Αν συνδεθώ με την CompuLink και το Internet πόσο θα στοιχίζει μία σύνδεση στον ΟΤΕ; (Είμαι στην επαρχία βλέπεις!).

5. Εχω το Sensible Soccer που θέλει 586KB της βασικής. Εγώ έχω μόνο 578 ελεύθερα. Μπορείς να μου προτείνεις μια λύση;

6. Εχω στείλει και μια δισκέτα, που είχε τα αρχεία το CGO Μαρτίου, για αλλαγή. Ελπίζω να μου την αλλάξετε.

Please, δώσε μου μια απάντηση. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φιλικά
Ανδρέας Γαβράνης

Φίλε Ανδρέα,
Γράμματα όπως το δικό σου μας δίνουν ελπίδα και περισσότερη δύναμη, ώστε να προσπαθούμε να κάνουμε ακόμα καλύτερο το περιοδικό μας. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου:

1. Οι μονόχρωμοι εκτυπωτές ξεκινούν από 45.000 δρχ. Η τιμή τους διαμορφώνεται ανάλογα με τα pin και την ταχύτητά τους - έτσι πιο φθηνοί είναι οι 9pin και ακολουθούν οι 24pin. Ενδιαφέροντα μοντέλα για εσένα είναι ο Epson LX300 (9pin) και ο Star LC90 (9pin).

2. Οι ανάγκες τις εποχής απαιτούν και τα δύο. Αν πάλι δεν μπορείς, καλύτερο θα ήταν να αναβαθμίσεις τον υπολογιστή σου.

3. Περίπου λιγότερο από 50.000 δρχ. Δεν ξέρω, όμως, αν ο υπολογιστής σου μπορεί εύκολα να αναβαθμιστεί.

4. Αφού είσαι από το Βόλο, θα συνδέεσαι μέσω του κόμβου Θεσσαλονίκης, άρα το τηλέφωνο θα σου στοιχίζει ακριβώς όσο και ένα απλό υπεραστικό τηλεφώνημα από το Βόλο στη Θεσσαλονίκη.

5. Θα βγάλεις το έξτρα που φορτώνεις στο autoexec.bat ή το Config.sys.

ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος μας Μουργκογιάννης Σπύρος αντιμετωπίζει το εξής πρόβλημα: δεν μπορεί να τρέξει ένα παιχνίδι στον υπολογιστή του, γιατί κολλάει.

Φίλε Σπύρο, το πρόβλημα, έτσι όπως μας το περιγράφεις, αντιμετωπίζεται μόνο αν αποσυμπιέσεις το σκληρό σου! Δεν είναι λίγα τα προγράμματα τα οποία μετά την εγκατάστασή τους σε κάποιο σκληρό που έχει γίνει DBLSPACE δεν λειτουργούν. Γι' αυτό, αν επιμένεις να διπλασιάσεις τον σκληρό σου, καλό είναι να τον χωρίσεις σε 2 κομμάτια - C, D - και μόνο σε ένα από αυτά να κάνεις DBLSPACE. Ετσι, αν κάποιο πρόγραμμα παρουσιάζει πρόβλημα, μπορείς να το εγκαταστήσεις στο κομμάτι αυτό του σκληρού που δεν είναι διπλασιασμένο.

Ο φίλος μας Νάκος Νίκος έστειλε δύο γράμματα γεμάτα ερωτήματα. Ας τα δούμε λοιπόν.

1. Η ταχύτητα ενός CD-ROM drive και βέβαια παίζει σημαντικό ρόλο, αφού όσο πιο γρήγορο είναι ένα drive τόσο πιο γρήγορα επιτυγχάνονται η μεταφορά και η ανεύρεση δεδομένων. Οσο για το αν πρόγραμμα ζητήσει στο μέλλον CD-ROM συγκεκριμένης ταχύτητας, αυτό μπορεί να γίνει μόνο στην προτεινόμενη σύνθεση συστήματος και όχι στη minimum σύνθεση συστήματος.

2. Αν διαθέτεις το απαραίτητο χρηματικό ποσό, καλύτερη επιλογή αποτελεί ένα CD-ROM τριπλής ταχύτητας. Ενα CD-ROM

διπλής ή τριπλής ταχύτητας στοιχίζει από 29.000 δρχ. μέχρι 60.000 δρχ.

3. Ενας 386DX4/100MHz σίγουρα δεν έχει μέλλον, έχει όμως παρόν.

4. Ο υπολογιστής σου, 486/100MHz με 8MB RAM, 540 HD, είναι αρκετά ικανοποιητικός και έχει μέλλον. Τώρα, πόσο γρήγορα θα αλλάξουν τα πράγματα και θα βγει ο υπολογιστής σου εκτός, δεν γνωρίζω. Ελπίζω και πιστεύω πως αργεί αυτή η ώρα.

5. Τα καινούρια Windows και DOS βρίσκονται σε απόσταση αναπνοής. Ηδη μερικές εκδόσεις των Windows έχουν κάνει την εμφάνισή τους.

6. Να εκδίδεται το PC Master και το PC Games δύο φορές το μήνα!!! Για όνομα... Δεν μας λυπάσαι καθόλου.

7. Η κρίση για κάθε παιχνίδι είναι κάτι τελείως υποκειμενικό. Για παράδειγμα, σε εσένα μπορεί να αρέσει το DOOM και σε άλλον το Dark Force. Εξάλλου, η διαφορά στη βαθμολογία ήταν πολύ μικρή. Το σίγουρο πάντως είναι ότι και τα δύο είναι κορυφαία παιχνίδια.

8. Για να μετατρέψεις τον υπολογιστή σου σε Multimedia χρειάζεσαι μια καλή κάρτα ήχου, ένα καλό CD-ROM και φυσικά ένα ζευγάρι ηχεία. Τα χρήματα που πρέπει να διαθέσεις υπολόγιζε ότι θα είναι 60.000-120.000 δρχ.

9. Δεν γνωρίζουμε τι μάρκα και ποια είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά της οθόνης σου, για να σου πούμε αν θα συνεργάζεται με SVGA True Colors.

10. Τα παιχνίδια που μας γράφεις φυσικά και τρέχουν στον υπολογιστή σου.

11. Ενας 425MB HD είναι αρκετά ικανοποιητικός. Οσο για τα 4MB μνήμη είναι στα όρια, καλύτερα να διπλασιαστούν. Ο υπολογιστής 486 είναι αρκετά ικανοποιητικός, δεν χρειάζεται προς το παρόν να αλλάξεις motherboard. Αν πάλι επιμένεις, μπορείς να αγοράσεις κάποια motherboard με Pentium.

12. Το καλό πράγμα αργεί. Πλάκα κάνω. Η δισκέτα θα σου έρθει σύντομα.

Υ.Γ. 1: Στο άμεσο μέλλον η δισκέτα σίγουρα θα μεγαλώσει.

Υ.Γ. 2: Προσπαθούμε πάντα για το καλύτερο...

Ο φίλος μας Αλεξανδρής Κώστας είναι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης μας και νέος κάτοχος υπολογιστή. Μας έστειλε λοιπόν μια σειρά από ερωτήματα.

1. Τα περισσότερα CD-ROM drives που κυκλοφορούν είναι αρκετά καλά. Οι δυνατότητες που θα έχει ένα CD έχουν άμεση σχέση με την τιμή του. Ετσι ανάλογα με τα χρήματα που διαθέτεις παίρνεις και το ανάλογο CD. Εμείς σου προτείνουμε τουλάχιστον ένα διπλής ταχύτητας, το οποίο να υποστηρίζει όλα τα πρότυπα που επικρατούν αυτή τη στιγμή στα CD-ROMs (MPEG, PhotoCDs κ.λπ.).

2. Αυτά που έχουν επικρατήσει είναι τα Windows 3.1.

3. Χρησιμοποίησε όσο το δυνατόν πιο σύγχρονη έκδοση του MS-DOS.

4. Ο χώρος δεν μας επιτρέπει να αναλύσουμε τις 20 πιο βασικές εντολές της Turbo Pascal. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να αγοράσεις ένα βιβλίο, γραμμένο σε απλή γλώσσα, για την Turbo Pascal 6.0.

5. Πειρατικά μαγαζιά χαρακτηρίζονται τα μαγαζιά που πουλάνε πειρατικά προγράμματα, δηλαδή μη original.

6. Το Internet είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο επικοινωνίας που μπορεί να ανοίξει σε όλους τους χρήστες του νέους ορίζοντες.

7. Με ένα modem μπορείς να συνδεθείς μέσω τηλεφωνικής γραμμής με κάποιον άλλο ηλεκτρονικό υπολογιστή. Ενα fax/modem με ταχύτητα 9.600/14.800 είναι μια καλή λύση για εσένα.

Ο φίλος μας Σπύρος Παρασκευάς έχει πρόβλημα με μερικά παιχνίδια, τα οποία δεν τρέχουν στον υπολογιστή του λόγω μνήμης.

Φίλε Σπύρο, αν και δεν μας δίνεις όλες τις απαραίτητες πληροφορίες ώστε να εκτιμήσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα την κατάσταση, θα προσπαθήσουμε να σου δώσουμε λύση. Πιστεύουμε ότι δεν έχεις κάνει σωστή διαχείριση μνήμης, γι' αυτό καλό είναι να τρέξεις το Memmaker και πιστεύουμε ότι τα προβλήματά σου θα λυθούν.

Ο φίλος μας Ψαρουδάκης Γιώργος είχε ένα πρόβλημα με μια δισκέτα μας.

Φίλε Γιώργο, αν έβλεπες πώς μεταφέρονται και πώς φορτώνονται τα περιοδικά, σίγουρα θα καταλάβαινες γιατί η δισκέτα σου είχε πρόβλημα. Οταν γίνεται μαζική παραγωγή μιας δισκέτας, σίγουρα κάποιες από αυτές έχουν πρόβλημα. Μπορείς, αν θέλεις, να στείλεις τη δισκέτα στο περιοδικό και να σου στείλουμε μια καινούρια.

Ο φίλος μας Νίκος Νέδης αντιμετωπίζει προβλήματα με το σκληρό του δίσκο.

Ας δούμε λοιπόν τι γίνεται.

1. Το πρώτο που πρέπει να κάνεις είναι να τρέξεις κάποιο διαγνωστικό πρόγραμμα, όπως αυτό του Norton, για να δεις αν ο σκληρός σου έχει πρόβλημα. Αν ο δίσκος σου είναι εντάξει, τότε θα πρέπει να ελέγξεις αν έχει πρόβλημα ο controller.

2. Αν έχεις την οικονομική δυνατότητα, να προτιμήσεις ένα τετραπλής ταχύτητας.

3. Αν κάνεις μια αύξηση στη μνήμη, τότε ο υπολογιστής σου θα είναι αρκετά ικανοποιητικός.

4. Μια καλή γλώσσα προγραμματισμού είναι η Turbo Pascal.

Ο φίλος μας Καλογεράκης Δημήτρης από την Κρήτη μας ρωτά αφ' ενός εάν με τον υπολογιστή που διαθέτει μπορεί να ξεκινήσει την κατασκευή ενός παιχνιδιού και αφ' ετέρου εάν μπορούμε σε κάποιο μελλοντικό τεύχος να φιλοξενήσουμε ένα άρθρο με θέμα τη δημιουργία παιχνιδιών στο PC.

Φίλε Δημήτρη,

βεβαίως και μπορείς με τον υπολογιστή σου να αρχίσεις την κατασκευή ενός παιχνιδιού. Σε ό,τι αφορά τον τρόπο με τον οποίο μπορεί κάποιος να προχωρήσει στην κατασκευή του μέσω PC, σύντομα θα παρουσιάσουμε μία σειρά άρθρων που θα περιγράφουν αναλυτικά - βήμα προς βήμα - όλα όσα πρέπει κάποιος να γνωρίζει για τη δημιουργία παιχνιδιών.

Ο φίλος μας Ανδριώτης Αποστόλης από την Κρήτη είναι αρχάριος και μας στέλνει ένα γράμμα με σχετικά λίγες ερωτήσεις. Ας τις δούμε λοιπόν.

α. Σαφώς επηρεάζονται οι δισκέτες από κάθε μορφή ισχυρών μαγνητικών πεδίων.

β. Είναι κάπως δύσκολο να αναφέρουμε τις τιμές των παιχνιδιών, όπως τόνισα και προηγουμένως. Ωστόσο, αυτό το θέμα θα το δούμε ξανά.

γ. Ενα 486DX40 με 4MB μνήμη, έγχρωμο μόνιτορ, σκληρό δίσκο 500MB, κάρτα γραφικών SVGA και CD-ROM drive τριπλής ή τετραπλής ταχύτητας. ■

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Τελικά, ούτε στις διακοπές μπόρεσα να ξεφύγω από τα PCs. Ενώ μάλιστα πίστευα ότι λίγα άξια λόγου πράγματα θα υπήρχαν, συνέβησαν τόσο πολλά τους θερινούς μήνες, ώστε χρειάζομαι το διπλό χώρο από αυτόν που διαθέτω. Στην ουσία λοιπόν...

Ο ΦΟΡΗΤΟΣ ΤΟΥ ΦΤΩΧΟΥ...

...είναι ο παλιός σας υπολογιστής, ο οποίος σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να χρησιμεύσει για απλές εργασίες στην ...εξοχή. Πολλοί έχουμε σπίτια στην επαρχία και αρκετοί επίσης θα έχετε κάπου καταχωνιάσει τον παλιό σας υπολογιστή. Είπα λοιπόν κι εγώ, αντί να παροπλίσω τον παλιό μου XT σε κάποιο ...μουσείο, να τον εγκαταστήσω στο νησί για επεξεργασία κειμένου. Η αλήθεια είναι πως αυτό το κειμενάκι γράφτηκε στον παλαιολιθικό μου (σνιφ...!) 8088, που τόσο πιστά με υπηρέτησε στο παρελθόν, με τα 512 ολόκληρα KB μνήμης και τη μονόχρωμη οθόνη του. Καθώς η αγορά θέλει να αλλάζουμε τα μηχανήματα σαν τα ...πουκάμισα, είναι αμαρτία να πηγαίνει χαμένος ο παλιός εξοπλισμός, όταν είναι πρακτικά αδύνατο να πωληθεί.



Κοίταζα λοιπόν αυτό το παλιό μηχάνημα και σκεφτόμουν πόσα έχουμε διανύσει στο χώρο της Πληροφορικής, εδώ και μια δεκαετία. Το κατάλαβα αυτό όταν χρειάστηκε να πειράξω κάποια jumpers στον XT για μια ρύθμιση. Τότε, βλέπετε, το BIOS ήταν εξαιρετικά δύσκολο στη διασύνδεση με το χρήστη, ενώ εγώ φυσικά είχα ξεχάσει το εγχειρίδιο στην Αθήνα (αν το είχα ακόμη, κλασικά πράγματα δηλαδή), οπότε άρχισα τους ...πειραματισμούς.

Ηθικό και διαχρονικό δίδαγμα: Να φυλάτε πάντα κάθε λογής εγχειρίδια σε μέρος προσιτό, με οργάνωση και τάξη. Αρκετά όμως με το ρετρό, πάμε σε άλλα θέματα.



Μια εντυπωσιακή συλλογή από photos.

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ...

Να 'μαι, λοιπόν φέρελπις νέος, αναζητώντας υπολογιστή. Οπως ξέρετε, η διαχείριση του υπολογιστικού εξοπλισμού δεν είναι απλό πράγμα, ειδικά όταν κάποιος ασχολείται επαγγελματικά και έχει ένα σωρό προγράμματα, περιφερειακά και έγνοιες. Σκέφτομαι πως η μετάβαση από τη μια κατάσταση στην άλλη χρειάζεται προσεκτικό προγραμματισμό, ώστε η πορεία της εργασίας να είναι το ίδιο ομαλή και στο καινούριο περιβάλλον. Επειδή θα κρατήσω και τον υπάρχοντα υπολογιστή, ώστε να δουλεύω παράλληλα (η μετάβαση από Win 3.1 σε Win95 δεν είναι κάτι που γίνεται έτσι απερίσκεπτα), ο μπελάς είναι διπλός. Πάντως, οι εμπειρίες από τη συνύπαρξη δύο υπολογιστών θα καταγραφούν σύντομα. Δεν μας έφτανε δηλαδή ο ένας μπελάς, θα έχουμε και δεύτερο!

Για να μην τα πολυλογώ, όταν κάποιος αγοράζει PC, ακόμη και όταν ξέρει επακριβώς τι θέλει, είναι μοιραίο να μπλέξει με πωλητές, οπότε και αρχίζουν τα βάσανά του. Τόσα χρόνια, δεν μπορώ να καταλάβω πώς όλοι είναι οι καλύτεροι, οι φθηνότεροι, οι πρώτοι, οι τέλειοι, οι μοναδικοί και οι ανυπέρβλητοι, ενώ ο ανταγωνισμός είναι πάντα για το καλάθι των αχρήστων. Και καλά εγώ. Είχα καταλήξει από νωρίς σε εταιρία και απομένει να αποφασίσω για κάποια εξαρτήματα. Είχα όμως και ένα φίλο (τελικά, οι φίλοι μου πρέπει να είναι σημαντικά περισσότεροι από τους εχθρούς) που έψαχνε κι αυτός για υπολογιστή, επιμένοντας (και καλά έκανε) να πάρει σβάρνα όλη τη Σταυρνάρη. Εκεί, κατάλαβα τα εξής, τα οποία σας μεταφέρω χωρίς επιφύλαξη:

1) Αδικα παιδεύομαι κάθε μήνα να διαβάζω χιλιάδες σελίδες περιοδικών Πληροφορικής, έντυπων και ηλεκτρονικών. Οι πωλητές καταρράκωσαν το ηθικό μου και με διαβεβαίωσαν πως αυτά που διαβάζω είναι φληναφήματα και πως μόνο αυτοί ξέρουν στην πράξη τα πράγματα καλύτερα από τον καθένα. Μετά από αυτά, σκέφτομαι σοβαρά να τα παρατήσω και να ιδιωτεύσω σε ερημονήσι.

2) Καλό προϊόν είναι το δικό μας προϊόν και μάλιστα η μάρκα που διαθέτουμε τώρα. Ακολουθεί αυθεντικός διάλογος, για να γελάσει κάθε πικραμένος. Ο φίλος μου ήθελε και modem και ανέλαβα εγώ την πρωτοβουλία της συζήτησης:

Γράφων: Και από modem; Ποιες εταιρίες αντιπροσωπεύετε και ποια μοντέλα είναι διαθέσιμα;

Πωλητής: Α, έχουμε τα μοντέλα της Supra, που είναι τα καλύτερα της αγοράς.

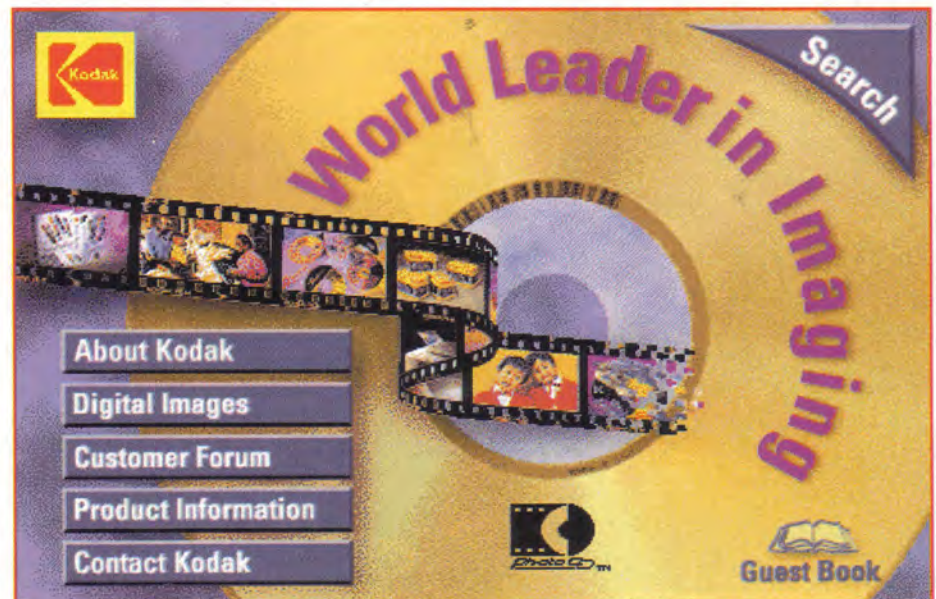
(Σ.τ.Σ: Πράγματι, είναι πολύ καλά modems.)

Γράφων: Χμμμ... Μάλιστα, μήπως έχετε και US Robotics;

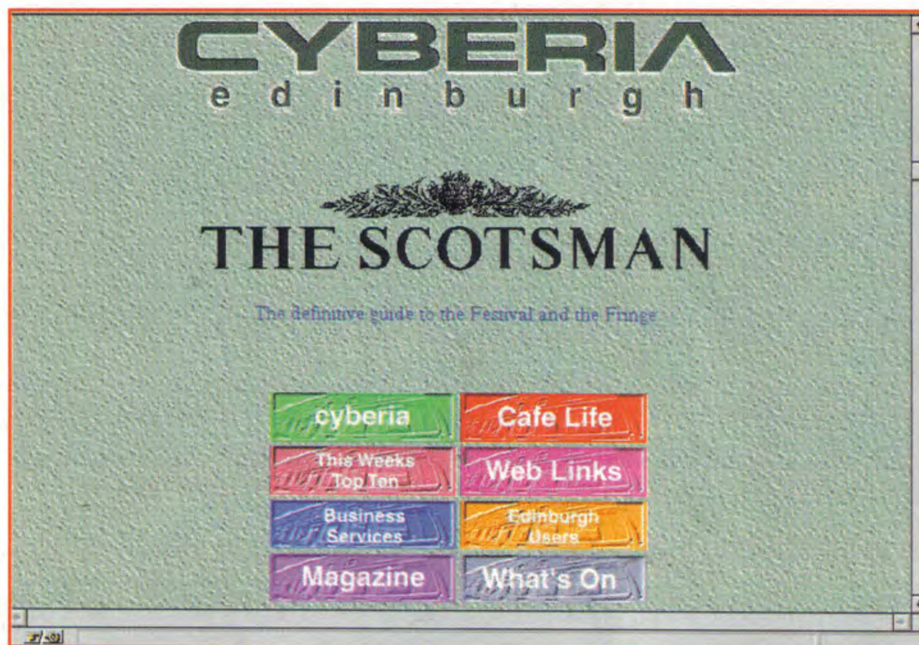
(Σ.τ.Σ.: Από το ίδιο κατάστημα είχα αγοράσει το Sportster, προ ενός έτους.)

Πωλητής: Κοίταξε, η αλήθεια είναι πως τα νέα μοντέλα της εταιρίας δεν αξίζουν καθόλου. Είναι όλο προβλήματα στη σύνδεση και δεν τα προτιμούμε.

(Σ.τ.Σ.: Πράγμα τελείως αναληθές, βέβαια, καθώς τα καινούρια Courier και Sportster στα 28.800 είναι καταπληκτικά από κάθε άποψη. Είναι η δουλειά μου τέτοια, ώστε τυχαίνει να έχω μεγάλη εξοικείωση με πολλά modems της αγοράς.)



Ο κεντρικός imagemap της Kodak.



Η κεντρική σελίδα του Cyberia Cafe στο Εδιμβούργο.

ΠΕΦΤΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΣΥΝΝΕΦΑ...

Δηλαδή, εγώ τώρα, ο - υποτίθεται - ανυποψίαστος πελάτης, τι πρέπει να υποθέσω; Αυτό που με εκνευρίζει φοβερά είναι ότι σου λένε πάντα τα χειρότερα λόγια γι' αυτό που δεν έχουν και εκθειάζουν βέβαια αυτό που τους μένει σε στοκ, ενώ στην προκειμένη περίπτωση γνωρίζω καλά ότι και τα δύο modems είναι θαυμάσιες επιλογές. Ακόμη αναζητώ έναν πωλητή που θα με σεβαστεί ως άνθρωπο και ως πελάτη, δεν θα υποτιμήσει τις γνώσεις και τη νοημοσύνη μου και θα έχει την αξιοπρέπεια και την εντιμότητα να παρουσιάσει τα πράγματα όπως έχουν.

Να είστε σίγουροι ότι θα προτιμήσω το κατάστημά του και θα πω τα καλύτερα λόγια. Νομίζω πως το ίδιο θα έκανε και κάθε σοβαρός καταναλωτής. Είναι, πιστεύω, καιρός να ωριμάσει και η δική μας αγορά υπολογιστών και να πάψουν οι πικρές εμπειρίες, διότι στοιχηματίζω ότι από τον ανυποψίαστο κόσμο που συρρέει, για παράδειγμα, στη Στουρνάρη και συχνά δεν έχει επαρκή ενημέρωση σε θέματα της αγοράς, λίγοι είναι αυτοί που αγοράζουν ό,τι πραγματικά επιθυμούν. Πιθανολογώ ότι πολλοί πέφτουν θύματα των πωλητών και θα ήθελα να μάθω τις δικές σας εμπειρίες στο θέμα αυτό.

Συμπέρασμα: Οσο περισσότερες γνώσεις συγκεντρώνετε τόσο αυξάνουν οι πιθανότητές σας για επιτυχημένες αγορές. Ποτέ, για παράδειγμα, δεν πρέπει να βασιστείτε μόνο σε ό,τι διαβάζετε σε αυτήν εδώ τη στήλη. Διαβάστε από παντού ό,τι μπορείτε και μετά καταλήξτε σε κρίσεις και εκτιμήσεις. Εχω χρέος να το πω αυτό, διότι ουδείς είναι παντογνώστης και αλάνθαστος. Πολλές και υπεύθυνες θέσεις θα σας βοηθήσουν να σχηματίσετε έγκυρη εικόνα και γνώμη.



Από τα εγκαίνια του Hub Interc@fe.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΑ MODEMS...

Λόγω εργασίας, όπως προανέφερα, αναγκάζομαι συχνά να ασχολούμαι με modems και τολμώ να πω ότι έχω πλέον αρκετή εμπειρία σε αυτόν τον τομέα της αγοράς. Εχω εγκαταστήσει, δοκιμάσει και λειτουργήσει πολλά από αυτά, ώστε να έχω μια αρκετά ολοκληρωμένη, πρακτική άποψη των πραγμάτων. Μια βασική, λοιπόν, αρχή που ακολουθώ, όταν κάποιος με ρωτάει τι modem να αγοράσει, είναι η προτίμηση κάποιου εξωτερικού μοντέλου, ειδικά αν είναι αρχάριος χρήστης. Κοστίζουν κάτι παραπάνω, αλλά είναι πολύ πιο "συνεργάσιμα" στην εγκατάσταση, μεταφέρονται πανεύκολα σε άλλο υπολογιστή και προσφέρουν καλύτερη εργονομία από τα αντίστοιχα εσωτερικά μοντέλα, παρέχοντας αναλυτικές πληροφορίες για την κατάσταση της σύνδεσης.

Ενας γνωστός επέμεινε και αγόρασε εσωτερικό, έναντι του ευτελούς αντιτίμου των 14.000 δρχ. για ένα modem στα 9.600 bps. Περιχαρής για την αγορά, προχωρά στην εγκατάσταση. Ομως, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες, δεν καταφέρνει τίποτα. Με καλεί λοιπόν να βοηθήσω, αλλά κι εγώ δεν κατάφερα - στο λίγο χρόνο που διέθετα - να αντιπαρέλθω τις δυσκολίες, διότι έμπλεξα σε έναν κυκεώνα από jumpers και αλληλοσυγκρουόμενα IRQs. Αφού ταλαιπώρησα τα νεύρα μου για κάποια ώρα, με ένα κακογραμμένο εγχειρίδιο, παρέδωσα κι εγώ τα όπλα. Μερικές φορές, σκέφτομαι ότι παίρνουμε αυτό που πληρώνουμε. Τελικά, ο φίλος πήρε ένα εξωτερικό και κάνει τώρα τη δουλειά του περίφημα, αλλά ακόμη σκέφτεται την ταλαιπωρία που πέρασε και το χαμένο χρόνο που μεταφράζεται σε απώλεια χρημάτων.

Συμπέρασμα: Οταν επενδύετε σε εξοπλισμό, προκειμένου να καλύψετε σοβαρές ανάγκες, τα λίγα χρήματα που φαινομενικά γλιτώνετε στην αρχή, ενδέχεται να σας οδηγήσουν σε

πλήθος άλλων προβλημάτων, τα οποία σε τελική ανάλυση θα σας κοστίσουν περισσότερα χρήματα από αυτά που εξοικονομήσατε με την αρχική αγορά.

ΤΙ ΘΕΛΕΙ Ο ΑΠΛΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ;

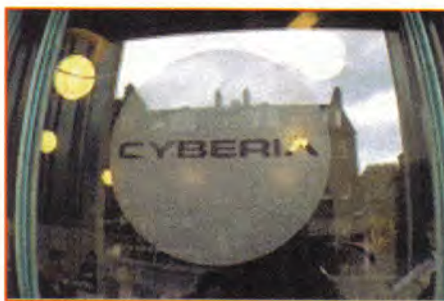
Εμείς οι "πληροφορικοί" μάθαμε να παλεύουμε με τα τερτίπια των μηχανημάτων μας και των λειτουργικών συστημάτων και νομίζουμε ότι και οι άλλοι θα ακολουθήσουν. Η πραγματικότητα είναι πολύ διαφορετική και δεν πρέπει να εκπλήσσει κανέναν.

Κύριοι, ο κόσμος θέλει, πάνω απ' όλα, ευκολία χρήσης και λίγο τον ενδιαφέρουν τα υπόλοιπα, αν δεν έχει αυτό το βασικό. Κάθε μήνα, έρχομαι σε επαφή με πολλούς χρήστες υπολογιστών, οι οποίοι σπάνια ανήκουν στην κατηγορία των power users. Κοινός παρονομαστής είναι η απαίτησή τους για trouble-free operation, δηλαδή λειτουργία και εργασία χωρίς προβλήματα και με φιλικό user-interface. Αν πρόκειται να διαδοθούν οι υπολογιστές και σε ευρύτερα στρώματα του πληθυσμού, δεν μπορούμε να περιμένουμε από κάθε απλό χρήστη να γίνει expert, για το κέφι της κάθε IBM, Microsoft ή οποιασδήποτε άλλης εταιρίας. Οι άνθρωποι θέλουν να κάνουν τη ΔΟΥΛΕΙΑ τους και δεν θα κάτσουν να παιδευτούν με τα προβλήματα της κάθε εγκατάστασης. Ακόμη κι εγώ κουράστηκα να καταπιάνομαι συνέχεια με τις παραξενιές της διαμόρφωσης κάθε συστήματος και να αγωνιώ για τη σωστή λειτουργία των προγραμμάτων.

MAKING THE INTERNET CONNECTION...

Τα λέω αυτά, διότι πρόσφατα δεινοπάθησα με την εγκατάσταση κάποιων Internet tools σε έναν υπολογιστή. Είναι μια ιστορία που έχει ενδιαφέρον, κυρίως γιατί κατάλαβα ότι στο συγκεκριμένο πεδίο η ολοκλήρωση των απαραίτητων εργαλείων και η σωστή συνεργασία τους με τα υπόλοιπα προγράμματα είναι επίπονη διαδικασία. Είναι από αυτές τις περιπτώσεις που δυστυχώς έχουν να κάνουν με παράγοντες αφανείς, οι οποίοι δημιουργούν ανεξήγητα προβλήματα.

Το μηχάνημα που δούλεψα ήταν ένας φορητός Mitac 486/66, συνδεδεμένος με εξωτερική οθόνη, ο οποίος εκτελούσε χρέη κανονικού desktop υπολογιστή. Η ταχύτητα μου φάνηκε επαρκής για φορητό μηχάνημα. Ομως, προσέξτε ένα κατασκευαστικό σφάλμα: Το trackball, εκτός του ότι ήταν πάρα πολύ άβολο, ήταν τοποθετημένο σε σημείο όπου ο υπολογιστής θερμαινόταν υπερβολικά, με αποτέλεσμα να μην μπορεί κάποιος να το ακουμπήσει, χωρίς να αισθανθεί τα δυσάρεστα αποτελέσματα της θερμότητας. Χώρια που μάλλον ήταν φτιαγμένο για αριστερόχειρες...



Cyberia: Η πρώτη αλυσίδα Cybercafe.

Κατά τα άλλα, όπως καταλαβαίνετε, ζήλεψα. Το μηχάνημα δεν υπολείπεται ιδιαίτερα ενός desktop και, όπως ήταν εφοδιασμένο με τα Windows και 8 MB μνήμης, μπορούσε κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί για απαιτητικές εφαρμογές. Και όλα αυτά συνυπάρχουν σε ένα μηχανηματάκι που ζήτημα είναι αν ζυγίζει παραπάνω από 2,5 κιλά. Δεν είναι τυχαίο ότι οι φορητοί της συγκεκριμένης εταιρίας βρίσκονται ψηλά στις προτιμήσεις των εγχώριων αγοραστών και κερδίζουν βραβεία του ειδικού Τύπου. Πίσω στα θηριώδη κουτιά μας τώρα...

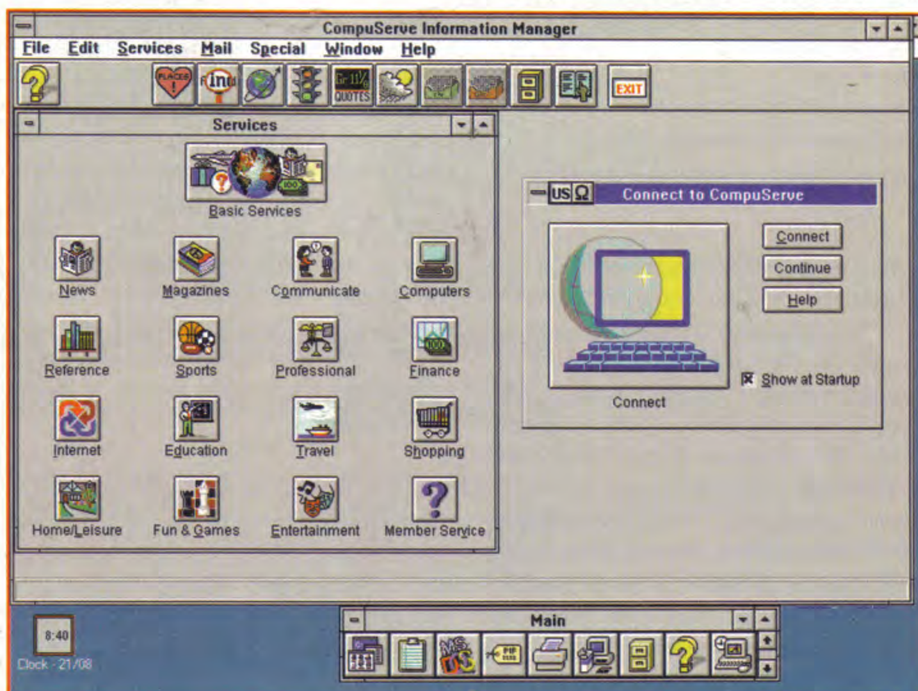
Η ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

Για να μη μένουν παραπονεμένοι και οι χρήστες του Internet, τους προτείνω μια βόλτα στον Web κόμβο της Kodak, στην προφανή διεύθυνση www.kodak.com. Σας περιμένει μια πολύ όμορφη συλλογή από ψηφιακές φωτογραφίες.

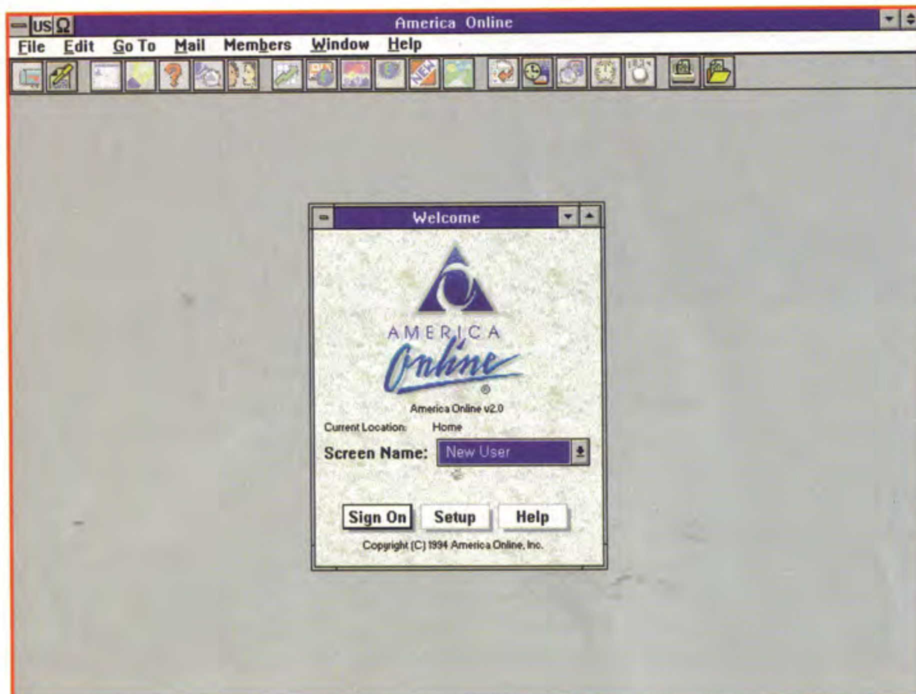
NET ΚΑΙ CYBERCAFES...

Στο εξωτερικό έχουν γίνει πολύ δημοφιλή. Κάθεστε στο τραπεζάκι, μπροστά από το PC, τρέχετε το Netscape και αρχίζετε το surfing. Παράλληλα, παραγγέλνετε και ένα καφεδάκι ή κάποιο αναψυκτικό, απολαμβάνοντας τις σελίδες που ξετυλίγονται μπροστά σας και σχολιάζοντας τις εντυπώσεις με τους διπλανούς.

Με τη μέθοδο του franchising, ολόκληρες αλυσίδες από τέτοια καταστήματα εξαπλώνονται παντού, ελκύοντας κόσμο κάθε είδους. Από κλασικούς infonauts, μέχρι το μανάβη της γειτονιάς που νοικιάζει κάποιο μηχάνημα για ένα δίωρο και διαβάζει πληροφορίες για τα οπωροκηπευτικά της Νέας Καληδονίας. Και ξέρετε γιατί συμβαίνει αυτό; Διότι το Netscape, με τα πολύχρωμα κουμπάκια και τα hyperlinks του, είναι απλούστατο στη χρήση και δεν χρειάζεται κάποιος να είναι σχετικός για να το δουλέψει. Στην ουσία, παρακάμπτουμε τον υπολογιστή και εστιάζουμε την



Η κεντρική οθόνη του WinCin, του FrontEnd προγράμματος της Compuserve.



Το κεντρικό παράθυρο του αντίστοιχου προγράμματος της America Online.

προσοχή μας στην πληροφορία. Αυτή είναι πραγματική εξέλιξη, που φέρνει το ευρύ κοινό κοντά στη μαγεία της κοινωνίας των πληροφοριών και της τεχνολογίας. Και ύστερα μας λένε ότι η τεχνολογία αποξενώνει, απομονώνει και άλλα δογματικά.

Πάντως, για όσους ενδιαφέρονται, η home page του Cyberia cafe στο Εδιμβούργο είναι:

www-edin.easynet.co.uk/

ενώ για το Hub Intercafe είναι:

www.hub.co.uk/intercafe/. Εις υγείαν...

ΤΑ DEMOS ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

Μαζί με τα ξένα έντυπα που διαβάζω, έλαβα τελευταία σε ένθετο και κάποια demos από on-line υπηρεσίες του εξωτερικού και, συγκεκριμένα, τις America Online και Compuserve. Αυτό που μου κάνει ιδιαίτερη εντύπωση είναι η έμφαση που δίνουν στο marketing. Τα δείγματα αυτά ήταν δισκετούλες σε καλαίσθητα χάρτινα κουτάκια, με πολύ όμορφη σχεδίαση και εικονογράφηση, ενώ γενικά η εμφάνισή τους σε προδιέθετε θετικά. Ενιωσα σαν μικρό παιδί που ανοίγει δώρα. Είναι, βλέπετε, μεγάλο πράγμα να "πιάσει" κάποιος την ψυχολογία του καταναλωτή.

Επί της ουσίας, τώρα. Τα προγραμματάκια εγκαταστάθηκαν πανεύκολα μέσα από διαδικασίες setup στα Windows και μου έδωσαν μια καλή εικόνα του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν οι on-line υπηρεσίες στο εξωτερικό, αναφορικά με το user-interface. Τα πράγματα είναι πολύ απλά, όπως μπορείτε να δείτε και στις συνοδευτικές εικόνες. Με το πάτημα ενός εικονιδίου, μεταφέρεστε στην υπηρεσία όπου θέλετε, ενώ έμφαση δίνεται στα γραφικά, ώστε ο χρήστης να εντοπίζει εύκολα αυτό που αναζητεί.

Σύντομα, θα δούμε και στην Ελλάδα παρόμοια προσπάθεια από την CompuLink, κάτι το οποίο είναι απαραίτητο προκειμένου να διευρυνθεί η αγορά και να αποκτήσει νέους χρήστες, οι οποίοι δεν είναι experts αλλά επιθυμούν να αντλήσουν πληροφορίες με εύκολο τρόπο. Μόλις φτάσουμε σε αυτό το επίπεδο ευχρηστίας, η αγορά θα ανθίσει πραγματικά και θα εισέλθουν πολλοί ενδιαφερόμενοι, καθιστώντας την τεχνολογία προσιτή σε ευρύτερο κοινό.

ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ...

Επειδή το δαιμόνιο των PCs δεν με εγκαταλείπει ποτέ, όπου κι αν πηγαίνω αρέσκομαι να παρατηρώ ό,τι έχει να κάνει με υπολογιστές. Κατά τα φαινόμενα, λοιπόν, η τεχνολογία συγκινεί όλο και περισσότερες εταιρίες.

Για παράδειγμα, η ναυτιλιακή εταιρία, με την οποία ταξιδεύω, έκανε πρόσφατα το μεγάλο βήμα και μηχανογράφησε το σύστημα κρατήσεων και έκδοσης εισιτηρίων, βασιζόμενη σε hardware και software της IBM. Επειδή η "Μεγάλη Μπλε" προσφέρει ολοκληρωμένα πακέτα λύσεων, προτιμάται από πολλές επιχειρήσεις που θέλουν να μπουν στο χώρο της τεχνολογίας, χωρίς να ασχοληθούν ιδιαίτερα με τις λεπτομέρειες υλοποίησης. Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι γιατί αγοράζουν τόσο φτωχά σε επιδόσεις και εξοπλισμό συστήματα, αγνοώντας τις πιθανές μελλοντικές τους ανάγκες. Μου άρεσε επίσης να βλέπω PCs στα πλοία, αν και δεν φαίνονταν να χρησιμοποιούνται πολύ από τους υπαλλήλους.

Πρόσεξα επίσης ότι στα τουριστικά θέρετρα του νησιού πολλά καταστήματα είχαν αντικαταστήσει τις ταμειακές μηχανές με υπολογιστές και εκτυπωτές dot-matrix, για να κόβουν αποδείξεις και τιμολόγια. Σε κουβέντες που είχα με ντόπιους, συμπέρανα ότι είναι αρκετοί αυτοί που θέλουν να μπουν στον κόσμο των υπολογιστών, αν και ακόμη δεν έχουν σκεφτεί τι ακριβώς θέλουν ή προσδοκούν να επιτύχουν.

Σου λέει, αφού όλοι συζητάνε για το θέμα αυτό και πολλοί αποφασίζουν να εισάγουν στη δουλειά τους το τέρας που λέγεται PC, γιατί να μην το αξιοποιήσουμε κι εμείς; Τα αποτελέσματα, βέβαια, είναι συχνά κωμικοτραγικά, γιατί δεν αρκεί να ρίξουμε απλώς ένα PC σε κάποιο γραφείο για να γίνουμε αμέσως επιτυχημένοι χρήστες υπηρεσιών Πληροφορικής. Αυτό όμως είναι μια άλλη ιστορία.

Προς το παρόν, διαλέγουν ποιο μηχάνημα ταιριάζει καλύτερα με την ταπετσαρία του τοίχου και τα υπόλοιπα λίγο τους απασχολούν...

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ...

Ευχηθείτε μου καλή τύχη, διότι αγοράζω καινούριο υπολογιστή και ένας πληροφορικός θεός ξέρει τι θα συναντήσω στην πορεία. Μάλλον θα έχω αρκετά να γράψω, ενώ με την ευκαιρία θα μιλήσω λίγο για την αγορά SOHO (Small Office Home Office), της οποίας μέλη είμαστε οι περισσότεροι. Σε πείσμα των καιρών, θα διατυπώσω τα σχόλιά μου από τη χρήση των Windows 95 αργότερα, όταν θα έχει κατακαθίσει η σκόνη και θα μπορούμε να δούμε τα πράγματα νηφάλια. Προσέχετε τα PCs ως τότε... ■

ΑΠΟ ΤΟ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΤΟ PIXEL ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΑΧΤΥΠΗΤΟ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΑΝΕΒΑΣΜΕΝΟ





> ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ **ΣΕΛΙΔΕΣ**
> ΜΕ ΥΛΗ ΓΙΑ **PC & AMIGA**
> ΜΕ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ **CONSOLE SECTION**

ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ-ΠΟΛΛΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ... ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ

SPECIAL review

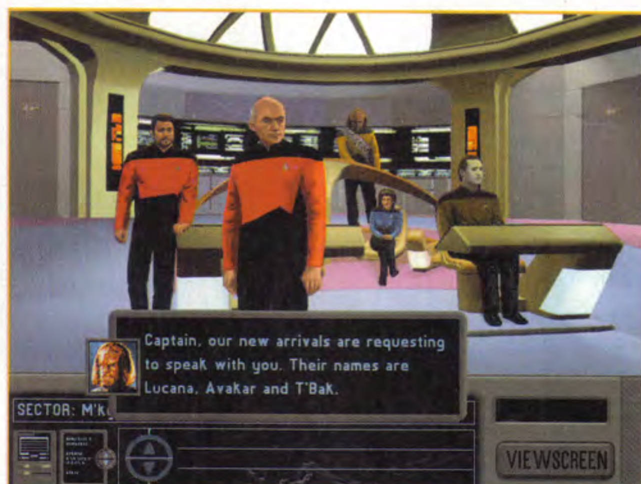
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
A Final Unity



του Αντρέα Τσουρινάκη

Ποτέ δεν υπήρξα ιδιαίτερος θαυμαστής της σειράς Next Generation. Ημουν και είμαι προσκολλημένος στην κλασική σειρά του Star Trek, μεγαλωμένος με τη σπάνια λογική και την ιδιόμορφη προσωπικότητα του Mr Spok. Το adventure αυτό με έκανε να αλλάξω αισθητά τη γνώμη μου. Πρόκειται για μια σπάνια δουλειά που ξεπερνά κατά πολύ την ποιότητα της τηλεοπτικής σειράς!! Το σενάριο είναι εκπληκτικό, τα γραφικά του μοναδικής τελειότητας και -το κυριότερο- σε κάνει να πιστεύεις ότι βρίσκεσαι εκεί, αναζητώντας το μυστικό του 5th Scroll και του Unity Device. Ενας ονειρεμένος κόσμος που σε συνεπαίρνει στη δίνη του... Ταχύτητα WARP 7... Προορισμός το Gambara Nebula... ENGAGE...

Ενα από τα πολυαναμενόμενα adventures, επιτέλους, στις οθόνες μας. Περίπου τρία χρόνια (!) τώρα η Spectrum Holobyte επεξεργάζεται το παιχνίδι αυτό, όταν οι άλλες εταιρίες πρώτης γραμμής θέλουν περίπου 1-1/2 χρόνο για κάθε προϊόν τους. Αξιζε, τελικά, η αναμονή αυτή; Δύσκολη απάντηση και το λέω ειλικρινά. Το adventure αυτό καθεαυτό αξίζει πάρα πολλά. Ξεχάστε το 25th Anniversary και το Judgment Rites της Interplay. Μπροστά του φαντάζουν φτωχοί συγγενείς. Είναι εκπληκτικό από όποια πλευρά και αν το εξετάσετε. Αυτό που δεν μπορώ να πω είναι ότι μετά από τρία χρόνια, θα περίμενε κάποιος ένα adventure αυτής της ποιότητας ή κάτι ακόμα καλύτερο. Καλύτερο; Σε κάνα εξάμηνο θα δούμε και θα κρίνουμε. Γιατί το λέω αυτό; Σύμφωνα με τις τελευταίες ειδήσεις, τις οποίες όμως δεν κατάφερα να διασταυρώσω, η Viacom ετοιμάζει ένα άλλο Star Trek με τους πρώτους ηθοποιούς της σειράς. Ξέρετε τι σημαίνει Viacom; Dracula Unleashed, βιντεοσκοπημένα τμήματα δράσης κ.λπ. Τότε θα μπορώ να είμαι κατηγορηματικός για την προσμονή των τριών χρόνων, μια και η Viacom δεν θα κάνει, σύμφωνα πάντα με τις ανακοινώσεις, ούτε ένα χρόνο για να το κυκλοφορήσει.



Η γέφυρα διοίκησης του σκάφους. Εδώ χειρίζεσαι βασικά τον Captain Picard.



Στο παιχνίδι συναντάς διάφορους εξωγήινους πολιτισμούς. Εδώ, ο επικεφαλής του πλανήτη των ζώων.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Spectrum Holobyte
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3D graphics, animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Εύκολο/Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το adventure ξεκινά ενώ το U.S.S. Enterprise δέχεται μία κλήση για βοήθεια στα σύνορα της ρωμυλιανής ουδέτερης ζώνης. Αφού φτάσετε εκεί, διαπιστώνετε ότι το μικρό Garidian σκάφος που σας κάλεσε για βοήθεια έχει ακινητοποιηθεί από μία αόρατη δύναμη. Ξαφνικά ένα τεράστιο πολεμικό σκάφος των Garidians αρχίζει να σχηματίζεται μπροστά σας (cloaking device). Με μία ακτίνα έλξης το πολεμικό σκάφος αρχίζει να "τραβάει" το ακινητοποιημένο μικρό Garidian σκάφος. Ταυτόχρονα σας προειδοποιούν να παραμείνετε ακίνητοι, ουδέτεροι. Ο Captain Picard, υλοποιώντας την ιδιοφυή πρόταση του Data, μπαίνει με το Enterprise ανάμεσα στα δύο σκάφη. Η στιγμιαία αποκοπή της

SPECIAL review



Ανιχνεύοντας το Marine Biotope.



Στον πλανήτη Frigis.

ακτίνας έλξης τούς επιτρέπει να τηλεμεταφέρουν το πλήρωμα του μικρού σκάφους σώο και αβλαβές. Το πολεμικό σκάφος των Warbird δεν αποτολμά μία άμεση σύγκρουση μαζί σας, ένα ομοσπονδιακό πολεμικό σκάφος, και φεύγει. Ο πρώτος γύρος είναι δικός σας. Ετσι ξεκινά μία μεγάλη αναζήτηση για τον μυθικό πέμπτο πάπυρο (5th Scroll) και το περιβόητο Unity Device.

Το σενάριο αυτό καθεαυτό και ιδιαίτερα η συγκεκριμένη υλοποίησή του είναι πέρα από κάθε φαντασία. Ξεπερνά κατά πολύ τα πλαίσια της τηλεοπτικής σειράς. Λες και κάποια αόρατη δύναμη ένωσε όλα τα σενάρια της σειράς και τα μετεξέλιξε σε ένα πολύ ανώτερο, μοναδικής τελειότητας. "Captain's log, stardate 47111.1: A Federation listening post along the Romulan Neutral Zone has detected an unidentified vessel heading of Federation Space. The Enterprise is moving to intercept..."



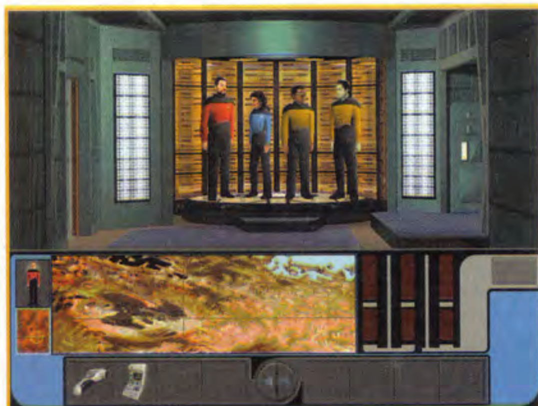
Μιλώντας με τον Shanok.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Παρέχουν δύο δυνατότητες ανάλογα με την υπολογιστική σας ισχύ. Full screen για όσους έχουν Pentium(!) και περίπου το 1/4 της οθόνης για όσους έχουν έναν κοινό 486!! Αυτά φυσικά στις κινηματογραφικές animated σκηνές, που είναι όμως πάρα πολλές και φανταστικά δουλεμένες, διότι σε όλη την υπόλοιπη δράση η απεικόνιση είναι full screen. Τα χρώματα φτάνουν μέχρι τα 65.000 σε SVGA (640x480), ανάλογα φυσικά και με τη δύναμη της κάρτας σας. Θα έλεγα ότι αυτό και το Daedalus Encounter είναι από τα πιο προωθημένα μέχρι στιγμής σε αυτόν τον τομέα. Η μουσική του έχει δανειστεί τα βασικά μοτίβα της ομώνυμης τηλεοπτικής σειράς. Τα ηχητικά του εφέ, όμως, είναι πέρα από κάθε φαντασία. Οι ήχοι του τηλεμεταφορέα, των οπλικών συστημάτων κ.ά. σε αφήνουν άφωνο. Το speech είναι ομοίως πάρα πολύ καλό. Ολες οι φωνές των ηθοποιών της σειράς με επικεφαλής φυσικά τον Captain Picard, τον οποίο υποδύεται ο γνωστός (;) σαιξπηρικός (!) ηθοποιός Patrick Stewart (εκφωνεί και την ειδική εισαγωγή στην CD έκδοση του Lands of Lore), είναι εξαίσιες. Ακούγονται τέλεια. Αυτό το τονίζω διότι σε ένα ξένο περιοδικό διάβασα ότι το speech δεν ακουγόταν και τόσο καλά. Στην ProAudio Spectrum, πάντως, οι φωνές ήταν πεντακάθαρες και με όλο το απαιτούμενο "βάθος".

Ας περάσουμε τώρα στο χειρισμό του. Από πού να αρχίσεις και πού να τελειώσεις! Ξεκινώντας διαλέγεις ένα επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα στα τρία δυνατά. Τα επίπεδα δυσκολίας έχουν να κάνουν με το ποιος θα αποφασίσει -εσύ ή ο υπολογιστής- σχετικά με τα μέλη του πληρώματος που θα απαρτίζουν κάθε φορά τις ομάδες αποστολής εδάφους καθώς και τον εξοπλισμό τους. Στο εύκολο επίπεδο τα αναλαμβάνει ο υπολογιστής, ενώ στο δύσκολο εσείς αποφασίζετε.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη. Σε αυτό



Διακτινιζόμενοι σε έναν πλανήτη με την τηλεμεταφορά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τι να πρωτοπεί κανείς! Ενα όντως κορυφαίο adventure από κάθε πλευρά. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, το speech θαυμάσιο, ο χειρισμός εξαιρετικά λειτουργικός και -το κυριότερο- η δράση του δοσμένη με έναν απαράμιλλο τρόπο που ξεπερνά κατά πολύ την τηλεοπτική σειρά. Ενα "must" για όλους τους adventurers.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98

95%



Στον πλανήτη Morassia.



Στο εργαστήριο των Dr. Hyunh-Foertsch.

όπου η δράση εξελίσσεται στα διάφορα μέρη τα οποία επισκέπτεσαι και όπου χειρίζεσαι τις διάφορες ομάδες αποστολής και σε εκείνο όπου η δράση εξελίσσεται πάνω στο Enterprise. Στο πρώτο η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7. Στο κάτω μέρος της υπάρχει μία "μπάρα" όπου βλέπεις/χειρίζεσαι τα: CONTROL PANEL (SAVE/LOAD/QUIT/ρυθμίσεις κ.λπ.), το πρόσωπο του χαρακτήρα τον οποίο χειρίζεσαι (ΠΡΟΣΟΧΗ: Κάνοντας εδώ κλικ αλλάζεις πρόσωπο χαρακτήρα, αλλάζεις δηλαδή άτομο που χειρίζεσαι), τα 4 βασικά icons-εντολές (LOOK, USE/PICK UP, TALK, WALK), το σύστημα άμεσης επικοινωνίας με το Enterprise και το inventory σου. Εδώ πια ο χειρισμός θυμίζει ένα κλασικό adventure. Η ιδιομορφία του έγκειται στο ότι χειρίζεσαι (μέσω του icon-προσώπου) όλα τα μέλη της αποστολής, μια και τις περισσότερες φορές όλοι έχουν να κάνουν κάτι συγκεκριμένο.

Στο Enterprise τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα. ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ 90 σελίδων MANUAL ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Ευτυχώς, η PLOTLINE το έχει μεταφράσει στα ελληνικά. Είναι μία πολύ αξιόλογη δουλειά και σαφώς το καλύτερο ελληνικό manual που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Στη γέφυρα του Enterprise ως Captain Picard μπορείς να μιλήσεις με τους Riker, Worf, Troi και Data. Χειρίζεσαι άμεσα τα COMPUTER, ASTROGATION, TACTICAL και COMMUNICATIONS (κάνοντας κλικ πάνω στο σήμα στη στολή του Picard). Επισκέπτεσαι το Conf. Lounge, που συνομιλείς με τους καλεσμένους σου και το Turbolift. Το τελευταίο σου δίνει πρόσβαση στα: Transporter, Engineering και Holodeck. Στο κάτω μέρος της κύριας οθόνης υπάρχουν το Control Panel (με τα SAVE κ.λπ., ενεργοποιείται και με το πλήκτρο Escape), το REPLAY CONVERSATIONS όπου βλέπεις όλους τους προηγούμενους διαλόγους σου (προσοχή: για να φύγεις από εδώ, πρέπει να κάνεις κλικ πάνω σε ένα διάλογο!), ένα pomel που δείχνει τις τελευταίες πληροφορίες του ταξιδιού σου (εδώ κάνοντας κλικ σε έναν πλανήτη, πηγαίνεις στην αντίστοιχη Astrogation οθόνη), ενώ με το VIEW SCREEN βλέπεις μέσω της βασικής οθόνης του Enterprise τον περιβάλλοντα χώρο του διαστήματος.



Μια οψη ενος πλανήτη ενώ βρίσκεται σε τροχιά γύρω από αυτόν.



O Chancellor Laraq.

Η πλοήγηση του σκάφους αντιστοιχεί με ένα πραγματικό space simulation. Υπάρχουν δύο κρίσιμες επιλογές: η μία στο TACTICAL (DELEGATE ON) και η άλλη στο ENGINEERING (πάλι DELEGATE ON). Στο ON το χειρισμό τους έχουν οι Worf και La Forge αντίστοιχα. Αν τα βάλεις στο OFF, το χειρισμό τον έχεις εσύ. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι δείχνει την πραγματική του δύναμη. Οι ρυθμίσεις είναι δεκάδες, αλλά λόγω χώρου δεν μπορώ να αναφερθώ σε αυτές. Το παιχνίδι όμως αποκτά κυριολεκτικά άλλη διάσταση, αν αναλάβεις εσύ το χειρισμό στα προαναφερθέντα!

Ενα πραγματικό διαπλανητικό ταξίδι. Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτόν αγγίζει τα όρια επιστημονικής διατριβής. Κυριολεκτώ, είναι τέλειο. Ο όγκος των πληροφο-



Πάνω στον διαστημικό σταθμό Merfens.

ριών τεράστιος. Συναρπάζει με την πρώτη επαφή. Ολα τέλεια λοιπόν; Ε, όχι, να πάει κάτι τόσο καλά. Το σύνδρομο των SAVES, που υπάρχει σχεδόν σε όλες τις τελευταίες παραγωγές, υπάρχει και εδώ. Μην τρομάξετε! Ξεχάστε το KQ7. Εδώ έχετε 9 κανονικά και λειτουργικά SAVES. Το ερώτημα είναι όμως γιατί μόνο 9 επιλογές SAVE σε ένα τέτοιο αχανές παιχνίδι στο οποίο, αν κάποιος θέλει να σώζει τακτικά, δεν θα αρκούσαν ούτε 50!!

Τελειώνοντας, μία έκπληξη που επιτρέπει το παιχνίδι. Ερχονται φίλοι σας και θέλουν να δουν όλες τις κινηματογραφικές animated σκηνές του παιχνιδιού; ΝΑΙ, ΟΛΕΣ (όσες έχετε δει πρώτα, φυσικά). Επιλέξτε τα TURBOLIFT και μετά HOLODECK. Τώρα καθίστε ήσυχα και απολαύστε τα εκπληκτικά video του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι η ατμόσφαιρά του. Σε συναρπάζει, σε ξετρελαίνει. Το παιχνίδι απευθύνεται σε όλους και όχι μόνο στους φανατικούς της σειράς. Το σφρίγος του, η τελειότητά του σπανίζουν.



Η "Astrogation" οθόνη του σκάφους.



Ο έμπορος ζώων, Aramut.



Προσπαθώντας να ελευθερώσεις την παγιδευμένη γυναίκα.

Η ομώνυμη τηλεοπτική σειρά δεν μου άρεσε ιδιαίτερα ποτέ. Εχω παίξει το Final Unity 3-4 φορές προσπαθώντας να διεισδύσω σε όλα τα μυστικά του, ειδικά σε αυτά της πλοήγησης και των μαχών του σκάφους. Η δράση του είναι ό,τι καλύτερο έχω δει σε 3-D graphic adventure. (Ο φίλος μου Κώστας, κατά CompuLink γνωστός σαν Goofy, θεωρεί ως πρώτο των πρώτων τα PLANETFALL, STATIONFALL και STARCROSS της Inforom. Προσωπικά θεωρώ ως καλύτερα space adventure τα: SNOWBALL, RETURN TO EDEN, THE WORM IN PARADISE της Level 9.) Η εξέλιξη της πλοκής είναι όντως κινηματογραφική. Η πορεία προς τα εμπρός είναι ένα είδος μονόδρομου, αφού προχωράς από τον έναν πλανήτη στον άλλο βάσει των πληροφοριών που έχεις συλλέξει. Το εντυπωσιακό είναι ότι χειρίζεσαι και τα επτά βασικά μέλη της διοίκησης του Enterprise. Οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές είναι απαράμιλλες. Η δράση πάνω στο Enterprise είναι διαφορετική. Εδώ ως Captain Picard πρέπει να παίρνεις τις κατάλληλες αποφάσεις, να συζητάς με τα μέλη της διοίκησης του σκάφους, να αντιδράς σωστά στα γεγονότα. Θα δείξεις τα πραγματικά σου χαρίσματα ως ηγετική (ή όχι) φυσιογνωμία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εντοπίσεις και να αποκτήσεις (αυτό πρέπει να το βρείτε εσείς, παίρνοντας τα κατάλληλα τεστ) το περιβόητο Unity Device. Τα μέρη που βασικά θα επισκεφθείς είναι τα: Ερευνητικό Κέντρο (Merfeus Orbital Station), Horst 3 (η βάση του Shanok), Morassia (ψάχνοντας για την Dr Hyimch - Foertsch) Shonoisho Epsilon 6, Allanor, Gambara Nebula (Black Hole), Unity Device.

Το εν λόγω adventure θα σας κρατήσει αρκετές μέρες καθηλωμένους μπροστά στον υπολογιστή σας, αν θελήσετε να αποκαλύψε-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 486DX/33MHz.



8 MB RAM.



CD-drive διπλής ταχύτητας. Καταλαμβάνει minimum 20MB στο σκληρό.



SVGA γραφικά (640x480), Vesa driver.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.



Στο γραφείο της Constable Lliksze.



Το Enterprise.

τε όλες τις δυνατότητές του. Οι γρίφοι του είναι πάρα πολύ καλοί, λογικοί και βασίζονται στη σωστή επικοινωνία και τη σωστή αξιοποίηση των πληροφοριών που λαμβάνετε μέσω αυτής.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ

Κατά τη γνώμη μου, το FINAL UNITY είναι ένα από τα τελειότερα, πληρέστερα και πιο εθιστικά adventure που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό. Είναι από κάθε άποψη εκπληκτικό. Αποκτήστε το οπωσδήποτε στην έκδοση με το ελληνικό manual. Οπως συνηθίζεται στην computer-ιστικη γλώσσα: "HIGHLY RECOMMENDED". Την τόσο υψηλή βαθμολογία την έδωσα εν πλήρη συνειδήσει, χωρίς το παραμικρό στοιχείο συναισθηματισμού. Απλώς κυκλοφορώ με το πακέτο υπό μάλης. Απλά πράγματα δηλαδή. (Πλάκα κάνω, ως ο μοναδικός φίλος του Shodan δεν θα μπορούσα να κάνω κάτι τέτοιο.)

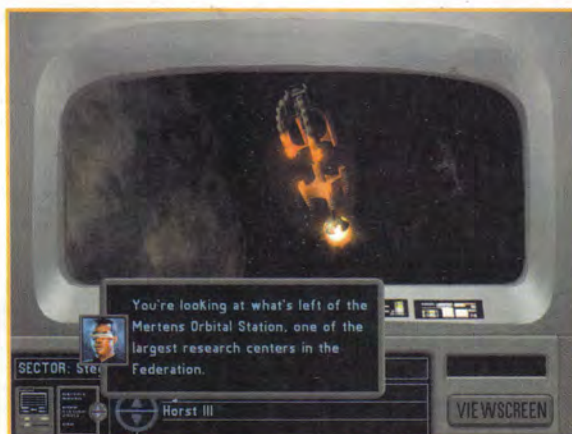
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας σαν Picard, TALK TO DATA και πες: "We'll have to take the risk...". Μετά την κινηματογραφική σκηνή πες το: "On screen" και μετά τα: "Your presence here...", "Our Garidian guests...", "I sympathize with...". Στο πλήρωμα πες το: "I should like to...". Κάνε κλικ στο Conference Lounge (πόρτα στα αριστερά της οθόνης, όπως κοιτάς). Μίλα στον T'Bak. Πες τα: "What is the 5th scroll...", "What makes you think Shanok...", "Why are you so interested...", "Who is Lawgiver...", "I have decided to visit Shanok...", "Understood. We'll be underway...". Φτάνοντας στο MORST 3 παίρνεις ένα μήνυμα. Πες: "On screen". Πηγαίνεις στο Merfens Orbital Station. Αν έχει την Difficulty επιλογή CAPTAIN, τότε διάλεξε ως ομάδα τους Riker, Worf, Dr Crusher και La Forge. Ως αντικείμενα τα: Phaser, Trikorder, Medical Tricorder και Medi-Kit. (Κάνεις πρώτα κλικ στον Picard και μετά διπλό κλικ σε αυτόν που θέλεις να πάει. Για να φύγει η ομάδα κάνεις κλικ στις 3 μπάρες δεξιά και κρατώντας πατημένο το ανεβάζεις προς τα πάνω.) Αν έχεις την εύκολη επιλογή, όλα αυτά γίνονται αυτόματα. Κάτω στον ερευνητικό σταθμό WALK TO DOOR στα αριστερά. Μετά WALK TO TRAPPED WOMAN. Διάλεξε το Phaser και κάνε το USE (FIRE PHASER ON BIG CABLE). Μίλησε (TALK) στους Dr Grusher και La Forge. Τώρα άλλαξε σε LA FORGE (κάνε κλικ στα πρόσωπα-icon κάτω αριστερά). Κάνε USE το Tricorder στο BIG CABLE. Γύρνα πίσω στην οθόνη που διακτινίστηκες. Στο transporters pomel (αριστερά της καρέκλας) κάνε USE. Κάνε κλικ στο μπλε button (LOCK ON). Διάλεξε το DATA CABLE. Κάνε κλικ στο κίτρινο button (ENERGIZE). Μεταφέρεις το καλώδιο!!! Τώρα πήγαινε πίσω στην τραυματισμένη γυναίκα... Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



Ενας γαλαξίας.



Πλησιάζοντας το Merfens Orbital Station.



Οι περισσότερες ερασιτεχνικές βάσεις χρησιμοποιούν το πρόγραμμα Remote Access, ενώ υπάρχουν άλλες που χρησιμοποιούν τα προγράμματα Major BBS, Maximus και PC Board. Σκοπός του άρθρου αυτού είναι να σας φέρει σε επικοινωνία μαζί τους. Μερικά από τα συστήματα αυτά είναι χωρίς συνδρομή, ενώ άλλα έχουν κάποια συμβολική συνδρομή (περίπου 1.000 δρχ. το μήνα) και οι ιδιοκτήτες τους θα χαρούν πολύ να σας δουν μέσα στη βάση τους και θα τους βρείτε πάντα πρόθυμους να σας βοηθήσουν. Τα διαφορετικά interfaces που θα βρείτε σε κάθε σύστημα, θα σας καταπλήξουν με την ομορφιά και την ποικιλία χρωμάτων που οι κατασκευαστές τους έχουν επιλέξει. Αξια προσοχής είναι και η φιλικότητα των συστημάτων, αφού δεν θα χρειαστείτε ιδιαίτερες γνώσεις για να κινηθείτε άνετα στο καθένα από αυτά. Πολλά από αυτά τα BBSs κατά τη διάρκεια της νύχτας, που η κίνηση των χρηστών είναι περιορισμένη, δουλεύουν ως mailers, στέλνοντας την αλληλογραφία τους μέσα από ελληνικά και διεθνή mailings, όπως το Athens net, το Aminet (για Amiga), το Hellas Network, το Fido Network κ.ά.

Ας δούμε λοιπόν μερικά από αυτά.

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ BBSs

Η ελληνική απάντηση...

Την τελευταία δεκαετία στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη ξεκίνησαν μερικές BBSs για το κέφι και μόνο ορισμένων ανθρώπων - συστήματα που αργότερα εξελίχθηκαν σε πολύ καλές ερασιτεχνικές BBSs με πλήθος αρχείων για όλα τα γούστα. Σήμερα πολλές από αυτές λειτουργούν ακόμα και όπως φαίνεται θα εξακολουθήσουν εφόσον υπάρχουν άνθρωποι με μεράκι, όπως οι Sysops αυτών των βάσεων, οι οποίοι τις κρατούν ζωντανές παρά τα οικονομικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν.

Τάκης Μιχαλόπουλος

HARDCORE BBS



Η Hardcore BBS ξεκίνησε τον Οκτώβριο του '94 με μια Amiga 600 που διέθετε 60MB σκληρό δίσκο. Σήμερα η Hardcore BBS έχει εκσυγχρονιστεί με το εξής software-hardware:

α) Υπολογιστής: Amiga 1200 με 420MB σκληρό δίσκο.
β) Modem: USR Sportster Modem στα 14.4 kbps με Mnp5/V42bis/ARQ.
γ) Πρόγραμμα: Cnet V3.5 Unregistered.

Η βάση λειτουργεί όλο το 24ωρο και προσφέρει τα εξής:
α) Πλήθος Public Domain και Shareware προγραμμάτων.
β) Υποστήριξη του Aminet, απ' όπου κάθε χρήστης μπορεί να ζητήσει οποιοδήποτε πρόγραμμα και να του δοθεί εντελώς ΔΩΡΕΑΝ.

Είναι μέλος του Crystal Net, του AA-Link, του Power-Link, όπως και του διεθνούς πια Amiganet και είναι συνδεδεμένο με τα τοπικά Clubs Amiga, PC, Star Trek κ.λπ.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **HARDCORE BBS**
Τηλέφωνο: **6436894**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysops: **Γ. Χιονίδης, Κ. Διανέλλος**
Co-Sysop: **Θ. Πουναρίδης**

JOCKERS & ACES#1

Η Jockers & Aces BBS #1 λειτουργεί από τον Απρίλιο του 1993 και από τότε αναπτύσσεται καθημερινά. Η J&A #1 ειδικεύεται στην υποστήριξη του OS/2, έχοντας συνεχώς on-line περίπου 750MB προγράμματα αποκλειστικά γι' αυτό το λειτουργικό σύστημα. Ωστόσο, δεν παραμελεί και τους υπόλοιπους users της. Η βάση διαθέτει γι' αυτούς πάνω από 400MB προγράμματα κάθε είδους. Μεγάλο βάρος έχει δοθεί και στη διαδικτυακή αλληλογραφία, συμμετέχοντας σε 5 ελληνικά και 6 διεθνή δίκτυα μηνυμάτων, που καλύπτουν κάθε σύστημα και ενδιαφέρον (OS2, Amiga, Αγγελίες, Μουσική, Συζήτηση, Διασκέδαση κ.ά.).

Τέλος, δίνεται η δυνατότητα στους users της να συναγωνιστούν μεταξύ τους σε μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών, μερικά από τα οποία υποστηρίζουν SVGA και SoundBlaster! Η πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα είναι εντελώς δωρεάν. Η συνδρομή είναι προαιρετική για όσους θέλουν να προσφέρουν μια μικρή βοήθεια.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **JOCKERS & ACES#1**
Τηλέφωνο: **(01) 7293509**
Ωρες λειτουργίας: **16:00-08:00**
Ταχύτητες: **1.200-14.400bps, από Αύγουστο στα 28.800bps**
Sysop: **Κωνσταντίνος Πιαλόγλου (Jocker)**

COMPUNEST DATABANK



Η CompuNest DataBank άρχισε να λειτουργεί σε πειραματικό στάδιο το καλοκαίρι του 1992. Σιγά σιγά, χάρη στην αγάπη των χρηστών της, επέκτεινε τις δυνατότητές της και προσέφερε περισσότερες υπηρεσίες. Σήμερα, ύστερα από τρία χρόνια λειτουργίας, η CompuNest εξυπηρετεί μεγάλο αριθμό χρηστών και λειτουργεί επί 24ώρου βάσεως. Χιλιάδες προγράμματα για όλα τα γούστα, εικόνες και μουσικά αρχεία, καθώς και τα τελευταία προγράμματα shareware και public domain που φτάνουν στην Αθήνα, βρίσκονται στις αρχειοθήκες της CompuNest. Εκτός από τα αρχεία που μπορείτε να βρείτε στην CompuNest, έχετε ακόμα τη δυνατότητα να στείλετε, μέσω της βάσης, μηνύματα σε άλλα δίκτυα. Αυτές και πολλές άλλες δυνατότητες δίνονται από την CompuNest στους χρήστες της, μέσα σε ένα εύχρηστο και απλό περιβάλλον, προσιτό ακόμα και στον αρχάριο χρήστη modem.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **COMPUNEST DATABANK**
Τηλέφωνο: **2655986**
Ταχύτητες: **1.200-14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h/day**
Sysop: **Βελισσάριος Βαλσαμάς**

CPU POWER



Η βάση ξεκίνησε το 1990 με έναν υπολογιστή 286 και 40MB σκληρό δίσκο. Σιγά σιγά με την πάροδο του χρόνου και την εμπειρία που απόκτησε ο Sysop της, το σύστημα εξελίχθηκε. Το πρόγραμμα της βάσης είναι το "vBBS" (Virtual BBS). Η βάση έχει μόνο μία γραμμή, και στο μέλλον σχεδιάζεται να μπουν και άλλες. Πρέπει να σας ενημερώσουμε ότι το συγκεκριμένο σύστημα είναι χωρίς συνδρομή (δηλαδή ελεύθερο, δεν πληρώνει κανείς τίποτα). Υπάρχει μόνο μία αυστηρή προϋπόθεση. Ολοι πρέπει να κάνουν επιβεβαίωση στο τηλέφωνό τους. Αν δεν γίνει διαγράφονται, και αυτό για λόγους κυρίως ασφάλειας του συστήματος. Η βάση διαθέτει ένα CD με συνολικά 640MB αρχεία, συν μερικά ακόμα JPG στο δίσκο.

Υπάρχει ένα μικρό δίκτυο σε μια άλλη βάση, την PLANET ON LINE, στο τηλέφωνο 9657084. Το δίκτυο είναι μόνο για μηνύματα. Η PLANET ON LINE έχει το ίδιο πρόγραμμα με αυτό της CPU POWER.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **CPU POWER**
Τηλέφωνο: **8001646**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysop: **Γιώργος Τσιριγόνης**

ALIMOS BBS

Η Alimos BBS ιδρύθηκε το 1993. Λειτουργεί καθημερινά και όλο το 24ωρο σε ταχύτητες από 1.200 έως 14.400 bauds με πρωτόκολλα V42(bis) και MNP2-10. Είναι μέλος των πιο γνωστών δικτύων μηνυμάτων, όπως το Greek United Network, το FidoNet και το OS2NET, τα οποία προσφέρει στους χρήστες (αν εκείνοι το επιθυμούν) σε QWK ή μέσω του BlueWave Offline Reader, για τη γρήγορη και εύκολη διακίνησή τους. Παράλληλα, υπάρχει μεγάλη ποικιλία αρχείων (που το συνολικό μέγεθός τους φτάνει το 1GB) που καλύπτει μια ευρεία γκάμα από γούστα, ενώ υπάρχουν και περιοχές υποστήριξης του λειτουργικού OS/2. Τέλος, οι χρήστες μπορούν να βρουν αρκετά ενδιαφέροντα doorgames, ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στα InterBBS Games (λ.χ. B.R.E.). Στο πλαίσιο της συνεχούς ανάπτυξής της, η Alimos BBS σύντομα θα προσφέρει στους χρήστες της InterNet E-MAIL, καθώς και ταχύτητες μέχρι 28.800. Για την εγγραφή ενός χρήστη στη βάση, δεν απαιτείται καμιά απολύτως συνδρομή.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **ALIMOS BBS**
Τηλέφωνο: **9829681**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysop: **Εβαν Παντελόπουλος**

ALKAIOS



Ο ALKAIOS είναι η βάση του Εκπολιτιστικού & Καλλιτεχνικού Κέντρου Ολυμπιακού Ωδείου. Ξεκίνησε στις 20 Μαρτίου 1993 με μέγιστη ταχύτητα σύνδεσης 14.400 bps. Από τις 20 Μαρτίου 1995 λειτουργεί με το νέο πρωτοποριακό πρόγραμμα Concord, στο οποίο είναι Register & Support Site στην Ελλάδα. Το φιλικό περιβάλλον, οι οθόνες και οι εντολές της βάσης, που είναι στα ελληνικά, έχουν κάνει περίπου 2.000 χρήστες να γίνουν φίλοι της βάσης. Ο ALKAIOS, εκτός από τις περιοχές του HD στις οποίες τα μέλη μπορούν να βρουν ό,τι νεότερο υπάρχει στο χώρο του Software, παρέχει τη δυνατότητα download και από CD-ROM, με τίτλους που συνεχώς ανανεώνονται! Σημαντική προσφορά είναι η μεγάλη συλλογή από midi αρχεία που η βάση διαθέτει, καθώς και προγράμματα σχετικά με επεξεργασία ήχου και μουσικής. Το E-Mail υποστηρίζεται ιδιαίτερα στη βάση.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **ALKAIOS**
Τηλέφωνο: **9572911**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysop: **Πρόδρομος Μακρίδης**
Co-Sysop: **Δανάη Τσότρα**

CYBERIA #2 BBS



Η Cyberia #2 BBS άρχισε τη λειτουργία της πριν από τρία χρόνια. Τότε ήταν γνωστή στο κοινό ως Blue BBS. Από τότε μέχρι σήμερα υπήρξαν μερικές αλλαγές στο software της βάσης και σήμερα βρίσκεται να δουλεύει με το Cyber BBS ως κυρίως πρόγραμμα βάσης. Στην Cyberia #2 BBS μπορείτε να βρείτε μεγάλη πληθώρα από shareware προγράμματα, καθώς και άλλα ειδικού ενδιαφέροντος.
Υπάρχουν δύο CD-ROMs on-line (Night Owl's 12 & BBS Mate) και μαζί με τα αρχεία που υπάρχουν στον σκληρό δίσκο της βάσης φτάνουν συνολικά 1GB on-line διαθέσιμα για downloading. Συνδρομές στη βάση δεν υπάρχουν, αλλά όποιος θέλει μπορεί να στείλει ένα συμβολικό ποσό για ηθική υποστήριξη του Sysop. Τα δίκτυα που προσφέρει η βάση είναι τα ελληνικά FidoNET, HookNET, FrameNET, Greek United Network, CyberNET και τα ξένα AmigaNET, CyberNET & InsanityNET.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **CYBERIA #2 BBS**
Τηλέφωνο: **4521001**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **23:00-08:00**
Sysop: **Νίκος Δουζίνας**

CYBERLINK DATAMAIL SYSTEM

Η CyberLink Data Mail System λειτουργεί εδώ και ενάμιση χρόνο στον Πειραιά. Στηρίζεται στο "τρίο" των προγραμμάτων Remote Access, FrontDoor και Fmail. Διαθέτει 85 περιοχές συμπιεσμένων αρχείων ποικίλου ενδιαφέροντος, που ανανεώνονται τακτικά, και ένα CD-ROM on-line με τα πλέον Hot Shareware. Είναι επίσης Node στα γνωστότερα ελληνικά δίκτυα μηνυμάτων (GrUnNet, FidoNet). Επίσης, παρέχεται Blue Wave Mail Door για εύκολη αλληλογραφία. Υπάρχουν 20 online games, όπως το B.R.E. InterBBS. Ακόμη, λειτουργούν δύο τοπικές λέσχες (Rock Music και Amiga Club). Η βάση υποστηρίζει ταχύτητες από 1.200 έως 14.400 baud.
Δεν υπάρχουν συνδρομές. Η πλήρης πρόσβαση δίνεται έπειτα από αυτόματη επιβεβαίωση τηλεφώνου.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **CYBERLINK DATA MAIL SYSTEM**
Τηλέφωνο: **4523125**
Ταχύτητα: **14.440bps**
Ωρες λειτουργίας: **22:00-08:00**
Sysop: **Μάκης Καλαμαράς**

DIGITAL NEXUS #1 & #2

Η Digital Nexus #2 είναι μια βάση πληροφοριών η οποία ιδρύθηκε στις 5 Ιουνίου 1994 και από τότε λειτουργεί καθημερινά από τις 22:00 έως τις 09:00 το πρωί. Οσον αφορά στα δίκτυα μηνυμάτων, είναι ιδρυτικό μέλος του πανελλήνιου δικτύου CyberNet και, ακόμα, περιλαμβάνει άλλα επτά δίκτυα μηνυμάτων, από τα οποία τα πέντε είναι παγκόσμια και τα υπόλοιπα τρία πανελλήνια. Οσο για τις αρχειοθήκες, έχει 1,5 GB αρχεία on-line σε 260 περιοχές (με λίγα λόγια, κάτι για τον καθένα!). Στηρίζεται στο πρόγραμμα CyberBBS v3.00, το οποίο είναι δημιουργία του Sysop της βάσης, Εκτορα Καραγιάννη, σε συνεργασία με τον Sysop της Digital Nexus #1, Φώτη Πανταζή. Ακόμα, στη βάση μπορείτε να βρείτε τρία από τα καλύτερα on-line παιχνίδια, το Tradewars 2002 (διαστημική περιπέτεια), το Barren Realms Elite (στρατηγικής και πολέμου μεταξύ πολλών βάσεων μαζί) και το Usurper, το οποίο θα ενθουσιάσει τους οπαδούς των Role Playing Games.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **DIGITAL NEXUS #1 & #2**
Τηλέφωνο: **7016502 (#1)**
: **7652494 (#2)**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **22:00-09:00**
Sysop: **Φώτης Πανταζής (#1)**
Εκτορας Καραγιάννης (#2)

MOLTEN BBS



Η MOLTEN BBS ξεκίνησε τη λειτουργία της το Σεπτέμβριο του 1993 και έκτοτε προσφέρει ανελλιπώς τις υπηρεσίες της στο ελληνικό ερασιτεχνικό E-Mail. Το σύστημα στηρίζεται σε έναν Am386DX/40MHz με 4MB μνήμη RAM, και η επικοινωνία επιτυγχάνεται μέσω ενός εξωτερικού ZOOM VFXV32bis 14.400 Fax/Modem. Η λειτουργία του συστήματος είναι καθημερινή (23:30-08:30). Η πρόσβαση δεν απαιτεί συνδρομή. Είναι ελεύθερη για όλους τους χρήστες.
Στη βάση μπορείτε να βρείτε μια μεγάλη γκάμα από προγράμματα και εφαρμογές για DOS και Windows, η οποία ανανεώνεται με τα περισσότερα νέα προγράμματα που κυκλοφορούν, όπως επίσης και 10 από τα πλέον on-line Door Games.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **MOLTEN BBS**
Τηλέφωνο: **2794658**
Ταχύτητα: **14.400 bps**
Ωρες λειτουργίας: **23:30-08:30**
Sysop: **Τάκης Μπόβος**

FUTURA BBS



Η Futura BBS είναι μια καινούρια ερασιτεχνική βάση που άρχισε τη λειτουργία της από τα Χριστούγεννα του 1994. Η βάση στηρίζεται πάνω στο δημοφιλέστατο Remote Access 2.02, ενώ χρησιμοποιεί το γνωστό Mailer FrontDoor 2.12SW και τον Tosser F-mail 1.0g. Ο τεχνικός εξοπλισμός της συμπληρώνεται από μια πληθώρα εξωτερικών προγραμμάτων που ανεβάζουν την ταχύτητα και την ευκολία χειρισμού της Futura, ακόμη και από έναν αρχάριο χρήστη modem. Η φιλικότητα της βάσης φαίνεται στο χρήστη από την πρώτη στιγμή που θα συνδεθεί. Η βάση διαθέτει περίπου 4.000 συμπιεσμένα αρχεία (ZIP και RAR) για PC. Επίσης, η βάση είναι μέλος των ελληνικών δικτύων TGL, AthensNet και Gr.Un.Net, καθώς και Host ενός καινούριου πανελλήνιου δικτύου, του ArtaNet.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **FUTURA BBS**
Τηλέφωνο: **5020440**
Ταχύτητες Modem: **1.200-14.400 bps**
Ωρες λειτουργίας: **14:00-16:00 & 23:30-08:00**
Sysop: **Χάρης Συμεωνίδης**
Co-Sysop: **Λάμπρος Φάντη**

THE COMMBUSTERS BBS



Η βάση ιδρύθηκε το καλοκαίρι του 1990 με την ονομασία "Gate 7". Τότε εξυπηρετούσε αποκλειστικά τους φίλους του Ολυμπιακού με άρθρα, νέα και συνεντεύξεις. Σήμερα, μεσούντος του 1995, η βάση ονομάζεται "The Commbusters BBS" και έχει στη διάθεσή της μια 24ωρη τηλεφωνική-ψηφιακή γραμμή. Το σύστημα είναι εγκατεστημένο σε Η/Υ 486DX2/66 με 8 MB RAM και σκληρό δίσκο 340MB. Εχει CD-ROM με CDs που ανανεώνονται κάθε 2 μήνες με τις τελευταίες εκδόσεις. Μέγιστη ταχύτητα σύνδεσης είναι 14.400bps με όλα τα γνωστά διαθέσιμα πρωτόκολλα σύνδεσης. Στο σύστημα υπάρχουν επίσης τα δημοφιλέστερα δίκτυα ανταλλαγής μηνυμάτων, όπως HellasNET, AthensNET και FidoNET. Η πρόσβαση είναι ελεύθερη και η βάση ανήκει στις καλές, ποιοτικές, αφιλοκερδείς ερασιτεχνικές βάσεις της Ελλάδας.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **THE COMMBUSTERS BBS**
Τηλέφωνο: **9658878**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysop: **Μουλάς Ισίδωρος**
Co-Sysops: **Λευτέρης & Νίκος Μιχαλοδημητράκης**

HALL-ONE DATA BANK

Η Hall-One ξεκίνησε πριν από τέσσερα χρόνια. Ο Sysop, παλιός ερασιτέχνης των FM, ήξερε τα της επικοινωνίας. Με την ιδέα αυτή ξεκίνησε την Hall-One, χρησιμοποιώντας έναν σκληρό 20 MB και έναν 8088. Την ονομασία την πήρε από τον υπολογιστή HAL-1. Η Hall-One λειτουργεί από τον Αύγουστο του 1991. Παλαιότερα επί 24ώρου βάσεως, αλλά σήμερα λειτουργεί από τις 21:00 μέχρι τις 06:30. Συνολικά 9,5 ώρες την ημέρα περιμένει τους φίλους χρήστες της να την καλέσουν και να συνδεθούν μαζί της.

Στηρίζεται σε έναν 486/66 με 420MB σκληρό δίσκο και ένα CD-ROM με δισκάκια που ανανεώνονται κάθε 3 μήνες.

Η επικοινωνία της βασίζεται σε ένα Modem Zoom 14.400 και η ταχύτητα που μπορεί να συνδεθεί κάποιος είναι από 1.200 μέχρι 14.400. Το σύστημα τρέχει κάτω από το Remote Access, και για τα δίκτυα μηνυμάτων χρησιμοποιεί το Front-Door και το Imail.

Οσον αφορά στις περιοχές αρχείων, υπάρχει το δισκάκι για CD-ROM, από 500MB έως και 650MB συμπιεσμένα αρχεία, όπου ο χρήστης μπορεί να διαλέξει αυτά που τον ενδιαφέρουν.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **HALL-ONE Data Bank**
Τηλέφωνο: **4622579**
Ωρες λειτουργίας: **21:00-06:30**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Sysop: **Γιάννης Νομικός**

WARGAMES DATA BANK



Η WarGames Data Bank ξεκίνησε τη λειτουργία της τον Απρίλιο του 1989, βασισμένη σε έναν Amstrad PC-1512 με ένα FDD 360k και 1.200bps modem. Ανέκαθεν η WarGames Data Bank ήταν ελεύθερη για τους χρήστες 24 ώρες το 24ωρο.

Αν κάποιος θελήσει να υπερβεί τα χρονικά καθώς και το όριο kilobytes που έχει θέσει ο Sysop, θα πρέπει να καταβάλει μια τυπική συνδρομή. Η WarGames Data Bank προσφέρει full mail access στα δίκτυα FidoNet, HellasNet, AthensNet και MedNet. Ετσι, οι χρήστες μπορούν να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες στην Ελλάδα ή με χρήστες άλλων συστημάτων σε όλα τα μήκη και πλάτη της Γης. Υπάρχει μια αρκετά μεγάλη βιβλιοθήκη αρχείων (η οποία συνεχώς εμπλουτίζεται με νέα shareware και public domain προγράμματα) καθώς και ένα CD-ROM drive με περίπου 650 MB διαθέσιμα για download.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **WARGAMES DATA BANK**
Τηλέφωνο: **4634610**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Ταχύτητα: **33.600bps**
Sysop: **Νάσος Λιάγκος**

AMAZING REMOTE CBCS



Η AMAZING REMOTE CBCS ξεκίνησε το Δεκέμβριο του 1988, με τη συγχώνευση των D.K. REMOTE και της AMAZING BBS. Σκοπός της ήταν η ελεύθερη και χωρίς περιορισμούς ανταλλαγή ιδεών και γνώσεων, καθώς και η ελεύθερη συζήτηση σε τοπικό και διεθνές επίπεδο, ανταλλαγές προγραμμάτων Public Domain, από τοπικά και διεθνή δίκτυα. Η AMAZING REMOTE CBCS δημιούργησε και οργάνωσε το πρώτο ελληνικό δίκτυο μηνυμάτων, το AthensNet, όπως επίσης βοήθησε να συνδεθεί η Αθήνα με το διεθνές δίκτυο FIDO NET. Η AMAZING REMOTE CBCS ήταν η πρώτη ελληνική BBS που συνδέθηκε με το διεθνές δίκτυο USENET. Σήμερα, ύστερα από σχεδόν επτά χρόνια λειτουργίας, η AMAZING REMOTE CBCS παραμένει μία από τις πιο διαδεδομένες BBSs στον αθηναϊκό χώρο, υποστηρίζοντας δωρεάν 24ωρη σύνδεση των χρηστών της. Η AMAZING REMOTE CBCS περιμένει τη σύνδεσή σας.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **AMAZING REMOTE CBCS**
Τηλέφωνο: **6860129**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Ταχύτητα: **14.400bps**

PLANET ON LINE



Η Planet On Line BBS λειτουργεί ανιδιοτελώς 24 ώρες το 24ωρο, χωρίς καμιά χρηματική απαίτηση από τους χρήστες της, αφού δεν υπάρχει συνδρομή.

Η βάση διαθέτει ένα CD-ROM και συνολικά 600MB από αρχεία για όλα τα γούστα, που συνεχώς ανανεώνονται. Προσφέρει επίσης ελληνική γλώσσα αλλά και ελληνικά menus. Η μόνη απαραίτητη διαδικασία, για να γίνει κανείς μέλος του συστήματος Planet On Line BBS, είναι η επιβεβαίωση του τηλεφώνου του. Η Planet On Line συνδέεται με τη CPU Power μέσω του Legend Net, ενός δικτύου όπου ανταλλάσσονται όλα τα mail μηνύματα των δύο βάσεων.

Το όλο σύστημα λειτουργεί σε έναν 486 DX4 100, με 8MB RAM και 14.400 modem. Μέχρι τώρα η λειτουργία της βάσης είναι αρκετά ικανοποιητική, κρίνοντας από τη μεγάλη ανταπόκριση των χρηστών.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ
Ονομα: **PLANET ON LINE**
Τηλέφωνο: **9657084**
Ταχύτητα: **14.400bps**
Ωρες λειτουργίας: **24h**
Sysop **: Γρηγόρης Δεβελέκος**
Co-Sysop **: Βασίλης Τσιμογιάννης**

>ΔΕΙΤΕ >ΑΚΟΥΣΤΕ >ΔΙΑΒΑΣΤΕ



ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ CD MAGAZINE









Το **MULTIMEDIA & CD-ROM** συνδυάζει την πολύπλευρη θεματογραφία του με ένα εκπληκτικό CD-ROM 650 MB που το συνοδεύει **ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ**, με εντυπωσιακά προγράμματα, ήχο, εικόνα, utilities, video και animation. **Μην χάσετε το τεύχος που κυκλοφορεί!**

















ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 650MB

>ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ...

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο "Multimedia & CD-ROM" για ένα χρόνο (11 τεύχη) με έκπτωση 10%.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 19.800 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 17.600 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 33.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Έστειλα ταχ. επιταγή Νο.................... (προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των.................... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας.................... Ημερ. Λήξης.................... Υπογραφή....................



Ο πιο ατμοσφαιρικός εξωγήινος κόσμος που έχετε δει ποτέ. Βγαίνοντας από το Hyperspace κατά τη διάρκεια μιας αποστολής σωτηρίας πέφτετε πάνω σε ένα άγνωστο "αντικείμενο" και αιχμαλωτίζεστε μέσα σε αυτό.
Krinn: Ο πλέον ψυχεδελικός εξωγήινος πολιτισμός που έχει αντικρίσει ανθρώπινο μάτι.
Tia Carrere: Μία πανέμορφη με ανατολίτικα χαρακτηριστικά ηθοποιός που κυριολεκτικά μαγεύει.
Daedalus Encounter: Μία υπερ-παραγωγή χωρίς προηγούμενο. Πρωτότυπη, έξυπνη, στηρίζεται στα καλύτερα videos που έχουν εμφανιστεί έως τώρα στο χώρο των computer games. Και μόνο αυτό έπρεπε να λέει πάρα πολλά, αλλά όταν υπάρχει και η Tia...

του Αντρέα Τσουρινάκη

Mechadeus: Η εταιρία της οποίας το όνομα βρίσκεται πίσω από την παραγωγή της Media Vision, της εταιρίας που κυκλοφορεί την ομώνυμη κάρτα ήχου, CRITICAL PATH - μίας από τις πρώτες multimedia παραγωγές στο χώρο των computer games που δυστυχώς πέρασε στα "ψιλά" από το περιοδικό μας. Μετά τα οικονομικά προβλήματα που αντιμετώπισε η Media Vision, η Mechadeus διέκοψε τη συνεργασία τους και υπέγραψε συμβόλαιο με την Virgin, που τελευταία τείνει να καθιερωθεί ως η κατεξοχήν διανομέας ανεξάρτητων παραγωγών.



Η Mechadeus, όπως και στο Critical Path, διάλεξε δύο νέους ηθοποιούς για να πρωταγωνιστήσουν στην παραγωγή της. Σε εκείνο πρωταγωνιστούσε η ωραία αλλά άγνωστη Eileen Weisinger. Αυτή τη φορά διάλεξε την Tia Carrere και πέτυχε διάνα. Εχοντας το ίδιο επώνυμο με τη συμπρωταγωνίστρια του James Bond (υπάρχει άραγε συγγένεια, μια και εκτός από το επώνυμο έχουν "παρόμοια" χαρακτηριστικά) και ένα πολύ εντυπωσιακό "look" κέρδισε αμέσως ολόκληρο τον ειδικό Τύπο που, στην κυριολεξία, γέμισε με φωτογραφίες της. Η εκ των προτέρων επιτυχία του παιχνιδιού είχε κριθεί. Ολα τα previews ήταν διθυραμβικά, τα reviews το ίδιο. Από έντεκα ξένα περιοδικά που έχω διαβάσει μόνο ένα "έθαβε" το παιχνίδι, στηρίζοντας την κριτική του στην άστοχη θέση "δεν είναι κανονικό adventure".

Προσωπικά, είχα γοητευτεί (επιεικής όρος) από τις φωτογραφίες της πρωταγωνίστριας. Τέλεια επιδερμίδα, εντυπωσιακά ανατολίτικα χαρακτηριστικά, δυναμική εμφάνιση, ένα εκπληκτικό κοκτέιλ! Περίμενα, λοιπόν, το παιχνίδι πώς και

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

πώς. Δεν θορυβήθηκα καθόλου όταν διάβασα ότι δεν πρόκειται για ένα καθαρόαιμο adventure αλλά για ένα ιδιόμορφο interactive movie με αρκετά στοιχεία από adventure στην πλοκή του, στηριγμένο σε μία σειρά πολύ έξυπνων και πρωτότυπων puzzles που πρέπει να επιλυθούν -ανοίγοντας διάφορες πόρτες- κατά την εξερεύνηση ενός τεράστιου και αλλόκοτου εξωγήινου σκάφους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε τρεις φίλοι. Η Lt. Ariel Matheson (για συντομία Ari), κυβερνήτης του σκάφους, ο συγκυβερνήτης Zac Smith και εσύ, ο Casey O'Bannon, πυροβολητής. Βρίσκεσαι στα 2135, στις τελευταίες ημέρες του πρώτου δια-γαλαξιακού πολέμου. Κατά τη διάρκεια μιας περιπολίας κοντά στο Phalanx Prime δέχεσαι μία απροσδόκητη επίθεση από μία ομάδα πολεμικών σκαφών των Vakkar. Εξολοθρεύεις δύο σκάφη προτού σε χτυπήσουν και καταστρέψουν τα πηδάλια πλοήγησης του σκάφους σου Talon. Το εγκαταλείπεις με τα ejection pods και εκεί η μνήμη σου σταματά...

Δύο μήνες αργότερα συνέρχεσαι, ενώ ήδη ο πόλεμος έχει τελειώσει και οι Vakkar έχουν παραδοθεί. Αμέσως συνειδητοποιείς ότι κάτι δεν πάει καλά με εσένα και η Ari προσπαθεί να σου εξηγήσει τι σου συμβαίνει. Οι γιατροί κατόρθωσαν να σώσουν μόνο τον εγκέφαλό σου και σε σύνδεσαν με το σύστημα ενός νέου σκάφους, του Artemis. Μπορείς να ακούς και να βλέπεις τους φίλους σου αλλά... μέχρι εκεί. Το "σώμα" σου είναι ένα σύνολο από

ΕΤΑΙΡΙΑ
Mechadeus/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί και Macintosh με CD-drive
ΤΥΠΟΣ
Interactive movie puzzle game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

chips, καλώδια και διάφορα μηχανικά μέρη. Οι φίλοι σου, όμως, σε ήθελαν μαζί τους και έτσι βρίσκεσαι να έχεις τον ουσιαστικό έλεγχο του σκάφους Artemis.

Η τύχη, για μία ακόμη φορά, επιφυλάσσει ένα πολύ άσχημο παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια μιας από τις πρώτες αποστολές, βγαίνοντας από το Hyperspace, πέφτετε πάνω σε ένα εξωγήινο σκάφος και το Artemis παθαίνει πολύ μεγάλη ζημιά. Εντρομοι ανακαλύπτετε ότι το ακυβέρνητο πλέον σκάφος κατευθύνεται προς έναν ήλιο. Αν δεν μπορέσετε να αλλάξετε πορεία, θα είστε νεκροί. Η μόνη σας διέξοδος είναι η εξερεύνηση του εξωγήινου σκάφους.



Η περιβόητη Queen που συναντάτε στο ένα από τα δύο φινάλε του παιχνιδιού.

Στο παιχνίδι είσαι ο Casey. Εσύ κατευθύνεις ένα probe (μικρό ανιχνευτικό σκάφος), το οποίο είναι τα μάτια σου, τα χέρια σου και τα πόδια σου μαζί. Είναι εφοδιασμένο με ειδικά συστήματα ανίχνευσης και ανάλυσης και, επειδή υπάρχει μόνο ένα, πρέπει να το προφυλάσσεις από οποιονδήποτε κίνδυνο. Ανιχνεύοντας το εξωτερικό περίβλημα του εξωγήινου σκάφους ανακαλύπτεις μία "τρύπα". Ο Zac και η Ari αποφασίζουν να μπουν, μέσω αυτής, στο σκάφος.



Το σκάφος των εξωγήινων στο οποίο έχετε παγιδευτεί.



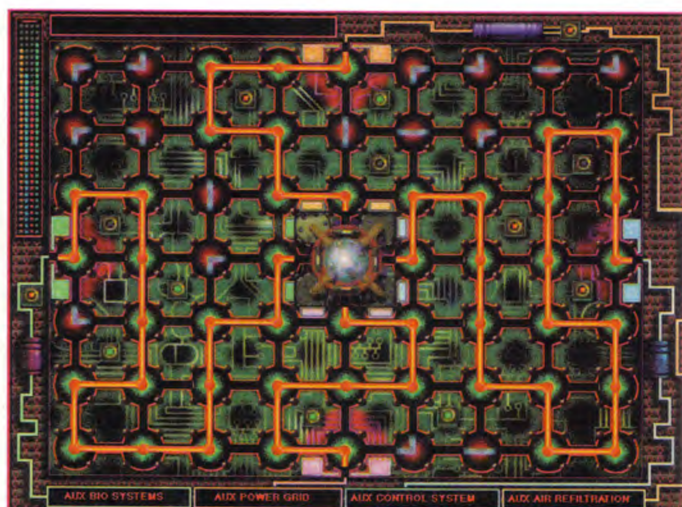
Τα σκάφη των Krinn.

ADVENTURE

REVIEW



Οι πιο πρωτότυπες διαστημικές τουαλέτες.



Το πρώτο puzzle. Προσέξετε τις διαδρομές.

Ο εφιάλτης σας μόλις έχει αρχίσει, είναι ζωντανός, βρίσκεται μπροστά σας, δίπλα σας, γύρω σας, είστε παγιδευμένοι μέσα σε αυτόν και φέρει το όνομα... Krinn.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει κάτω από Windows. Υποστηρίζει μέχρι και 64.000 χρώματα. Τα γραφικά του από την πρώτη στιγμή ξαφνιάζουν και κερδίζουν το θεατή. Παράξενα σχήματα, εκπληκτικά χρώματα, έξοχα -σχεδόν απίστευτα- video sequences. Και μόνο γι' αυτά, στην εποχή του θεάματος ζούμε άλλωστε, πρέπει να το αγοράσετε. Η μουσική του -αγγίζει και αυτή το τέλειο- και ένα άκρως εντυπωσιακό speech συνοδεύουν (το τονίζω για μια φορά ακόμη), τα απίστευτα γραφικά. Εχει δημιουργηθεί ένας περιβάλλων χώρος που μόνο στον κινηματογράφο έχουμε συνηθίσει να συναντάμε.

Το user interface είναι ό,τι πιο "επαναστατικό" έχει κυκλοφορήσει μέχρι ήμερα στα computer games. Αλλόκοτο, σουρεαλιστικό, πρωτότυπο, απλό. Εύχρηστο; Χμ! Αυτά είναι άλλα προβλήματα στα οποία, δυστυχώς, τα Windows έχουν βάλει το χέρι τους. Το εισαγωγικό interface περιλαμβάνει τις επιλογές GAMES, HELP, OPTIONS και CREDITS. Το τελευταίο περιέχει τα TRAILER, ένα demo του παιχνιδιού, GALLERY, με αρκετές φωτογραφίες-οθόνες του, SHIP'S LOG, με σημειώσεις των τριών ηρώων προτού κτυπηθεί το σκάφος τους, και τα CREDITS όπου παρουσιάζονται οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Η OPTIONS καθορίζει το difficulty level όσον αφορά στα διάφορα puzzles. Αφήστε το στο Medium. Το VOLUME ρυθμίζει την ένταση του ήχου. Το HELP περιέχει τα General και Puzzle. Το πρώτο επεξηγεί το χειρισμό του παιχνιδιού καθώς και διάφορα "hot keys", ενώ το δεύτερο περιγράφει τι πρέπει να κάνετε (τι, όχι πώς) σε κάθε γρίφο. Τέλος, το GAME περιέχει τα New, Load, Save, Continue, Jump to και Quit. Το New είναι για το ξεκίνημα νέου παιχνιδιού. Με το Load φορτώνετε μία σωσμένη θέση και στη συνέχεια επιλέγετε το Continue για να τη συνεχίσετε (το Load μόνο του δεν κάνει τίποτα, χρειάζεται Load και Continue μαζί). Το Save είναι λίγο ιδιόμορφο. Το παιχνίδι περιέχει 36 βασικά video sequences κομμάτια και κάθε Save αντιστοιχεί με την αρχή ενός από αυτά. Κάνοντας, δηλαδή, Save καταγράφετε σε ποιο video είστε μετά το Load - δεν ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΙ τη θέση στην οποία βρίσκεστε αλλά την αρχή του video sequences όπου βρίσκεστε! Το Jump to σας στέλνει σε αυτές τις 36 θέσεις που σιγά-σιγά καταγράφονται καθώς προχωράτε. Ξεκινώντας μία σωσμένη θέση πηγαίνετε σε διάφορα Jump to τμήματα αλλά μόνο ενώ παίζετε. Αν βγείτε από το παιχνίδι αυτά χάνονται. Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι χειρίζεστε τον Casey - βασικά εκτελείτε διάφορες εντολές που σας δίνει η Ari, γι' αυτό πρέπει να ακούτε προσεκτικά τι σας λέει. Στα μειονεκτήματα του παιχνιδιού συγκαταλέγονται αφ' ενός το ότι δεν υπάρχουν σε μορφή text οι διάλογοι και αφ' ετέρου το ότι το Quick Time και τα Windows δείχνουν εδώ τις αδυναμίες τους, καθώς αρκετές φορές υπάρχει αργή ανταπόκριση σε ένα κλικ, ενώ άλλες τα κλικ δεν αντιστοιχούν σε αυτά που εσείς κάνετε!

Προσέξτε το manual για το χειρισμό του Multilight Control, είναι εξαιρετικά απαραίτητος. Σημειώστε τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στα χρώματα. Διαβάστε προσεκτικά για την κίνηση του probe. Τέλος, πρέπει να σημειώσω ότι τα videos που κανονικά απεικονίζονται στο 1/4 της οθόνης και έχουν εκπληκτική ποιότητα, ειδικά στα 64.000 χρώματα, μπορείτε να τα βλέπετε και full screen πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR με τη βοήθεια πολύ ισχυρού επεξεργαστή - οπωσδήποτε, όμως, υστερούν σε ποιότητα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/33MHz.


8 MB RAM.


CD drive διπλής ταχύτητας και κάρτα ήχου.


SVGA κάρτα γραφικών με accelerator.


Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs και μας το έδωσε η εταιρία Momentum.

ADVENTURE REVIEW



Ακινητοποιώντας έναν εξωγήινο.



Ενα από τα δωμάτια του εξωγήινου σκάφους.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι απίστευτη. Τι να πρωτοπεί κανείς! Απλώς, εκπληκτική και απίστευτη. Συγκαταλέγεται στα κορυφαία του είδους. Χρώματα, σχήματα, video, δράση, γρίφοι και μαζί με αυτά η Tia συγκροτούν μία ενότητα, ένα θέαμα, που καθηλώνει τον οποιοδήποτε. Η δράση του είναι πλούσια και απαιτεί γρήγορα αντανακλαστικά καθώς πολλά κομμάτια έχουν time limit, αλλά και μυαλό, αφού τα puzzles είναι πρωτότυπα και δύσκολα. Βασικά, πρέπει να μαζέψετε 6 Orbs που τα βρίσκετε μέσα σε διάφορα κλειδωμένα δωμάτια. Το καθένα για να ανοίξει απαιτεί τη λύση ενός ή περισσότερων λογικών puzzles αλλά και το πέρασμα σε κομμάτια με δράση. Αν δεν πάρετε ένα Orb με την πρώτη, μπορείτε να ξαναγυρίσετε αργότερα. Ταυτόχρονα πρέπει να πάρετε και ένα Clarm. Στο τέλος θα βρείτε έναν Priest. Αν επικοινωνήσετε σωστά μαζί του θα δείτε το ΕΥΧΑΡΙΣΤΟ ΤΕΛΟΣ, αλλιώς θα μπείτε στο ΔΥΣΑΡΕΣΤΟ ΤΕΛΟΣ, όπου θα αντιμετωπίσετε και την τρομερή QUEEN. Προσέξτε το χάρτη των δωματίων που δημοσιεύουμε και καταγράψτε σωστά τους διάφορους χρωματικούς-φωτό γρίφους. Είναι εξαιρετικά απαραίτητοι για το φινάλε. (Στο translation? γράψτε δικό σας όνομα, π.χ. red door ή 1 και κατόπιν κάντε SAVE). Τέλος, δύο Cheats, το πρώτο στο εισαγωγικό Interface. Πατήστε τα SHIFT + ALTERNATE + F5 πλήκτρα. Πρώτον, κάντε GAME και JUMP TO. Βλέπετε τα 36 προαναφερθέντα video sequences και επιλέγετε. Δεύτερον, μπορείτε να "περάσετε" τα διάφορα λογικά puzzles με τα πλήκτρα SHIFT + ALT + γράμμα, στο οποίο αντιστοιχεί ο γρίφος. Δοκιμάστε μέχρι να βρείτε ποια γράμματα αντιστοιχούν σε ποιους γρίφους. Για παράδειγμα, το A στο πρώτο puzzle (Artemis Circuit), το Y στο δεύτερο (Overlapping Hexagon), το S στο τρίτο (Sun puzzle) κ.λπ. Θα σας βοηθήσουν να τελειώσετε το παιχνίδι.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας όταν η Ari σας ρωτήσει αν την ακούτε, απαντήστε YES ή NO - έχουν το ίδιο αποτέλεσμα. Οταν μπείτε στο Draylak system και η Tia σας ζητήσει να ενεργοποιήσετε το probe, πατήστε διαδοχικά -αφού όμως ολοκληρώνεται κάθε φάση- τα START UP, DIAGNOSTICS (και όταν τελειώσει), DEPLOY. Πλησιάζοντας το ξένο σκάφος πατήστε όταν σας ζητηθεί το ANALYSIS. Πηγαίνετε σε αυτό με το probe. Στην πόρτα του πυροβολήστε στην πράσινη ένδειξη πάνω δεξιά, ακριβώς δεξιά από το μωβ πλήκτρο. Αν κάνετε λάθος, πατήστε τα πλήκτρα ESCAPE, GAME και CONTINUE. Προσπαθήστε μέχρι να πετύχετε και να μπείτε. Μέσα, όταν σας πει ο Zac, πατήστε το FLOODLIGHT, αφού είναι σκοτάδι. Εχετε τώρα 30 δευτερόλεπτα για να εξερευνήσετε χειροκίνητα το σκάφος. Πατάτε το Dom πράσινο βέλος και φέρνετε το νεκρό εξωγήινο στο κέντρο της οθόνης με τα δεξιά-αριστερά. Πατήστε τον mouse-κέρσορα του "μπρος" πάνω του, ώστε να πάτε σε αυτόν. Βλέπετε το "Kickme" πάνω του. Κατόπιν, το probe συνεχίζει μόνο του. Οταν η Ari σας πει να πατήσετε το GRAPPLE-ARM, πιάνετε το αντικείμενο. Οταν πάλι σας πει, πατήστε το ANALYSIS (πολύ θα μου άρεσε να είχα ζωντανή την Tia και να μου έλεγε κάνε αυτό ή εκείνο). Τώρα πια, μετά από ένα μεγάλο video sequence, ο Zac θα σας ρωτήσει αν θέλετε να πάτε στο MIZAR. Απαντήστε YES (και το NO το ίδιο κάνει) και στη συνέχεια βλέπετε άλλο ένα video sequence, όπου το Artemis πέφτει πάνω σε ένα άγνωστο εξωγήινο σκάφος. Ο Zac και η Ari πέφτουν αναίσθητοι. Τρέξτε το ANALYSIS. Εχετε το πρώτο λογικό σας puzzle. Η συνέχεια επί της οθόνης... ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα υπερ-εντυπωσιακό παιχνίδι. Πρωτότυπο user-interface, εκπληκτικά video sequences, ψυχεδελικά γραφικά και ένας πρωτότυπος κόσμος συνθέτουν ένα μοναδικό υπόβαθρο πάνω στο οποίο "δένουν" αρκετοί πανέξυπνοι γρίφοι. Φυσικά, οι ηθοποιοί Tia Carrere και Cristian Bocher κλέβουν - και δικαιολογημένα - την παράσταση. Δείτε το όχι απλώς οπωσδήποτε αλλά πάση θυσία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΡΙΦΟΙ	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	98

92%

MICROSOFT WINDOWS 95

Δίνοντας σημασία στη λεπτομέρεια και τις υποδείξεις των εκατομμυρίων Beta testers ανά τον κόσμο, η Microsoft παρουσιάζει ένα νέο ελκυστικό και δυνατό περιβάλλον εργασίας, με πολλά πλεονεκτήματα...

Και νέα και ωραία!

του Νίκου Μακρυμανωλάκη

Έχουν περάσει περισσότερα από 3 χρόνια από την εμφάνιση των Windows 3.1, τα οποία αποτελούν και το βασικό περιβάλλον αναφοράς στην οικογένεια των Windows. Τα Windows NT, που παρουσιάστηκαν στο μεσοδιάστημα, δεν απευθύνθηκαν από την αρχή στην πλειοψηφία των χρηστών αλλά σε αυτούς που ήθελαν κάτι παραπάνω, ενώ τα Windows for Workgroups 3.11 δεν άλλαξαν σημαντικά το περιβάλλον, καθώς περιλάμβαναν επιμέρους προσθήκες στο σύστημα δίσκων και δικτυακή υποστήριξη. Στο διάστημα αυτό, η Microsoft εντόπισε τα προβλήματα των υπαρχουσών εκδόσεων Windows και προετοίμασε το διάδοχο των Windows 3.1 και 3.11 με τη νέα έκδοση, τα Windows 95. Στα νέα Windows έχουμε πλήθος αλλαγών, τόσο στο περιβάλλον εργασίας όσο και στην εσωτερική λειτουργία του συστήματος. Το user-interface είναι επανασχεδιασμένο, με αρκετές καινοτομίες και νέα προσέγγιση σε διάφορα θέματα, με στόχο την καλύτερη δυνατή επικοινωνία συστήματος και χρήστη.

Στην εσωτερική λειτουργία του συστήματος έχουμε επαναστατικές αλλαγές σε σχέση με τα Windows 3.1. Τα νέα Windows δεν



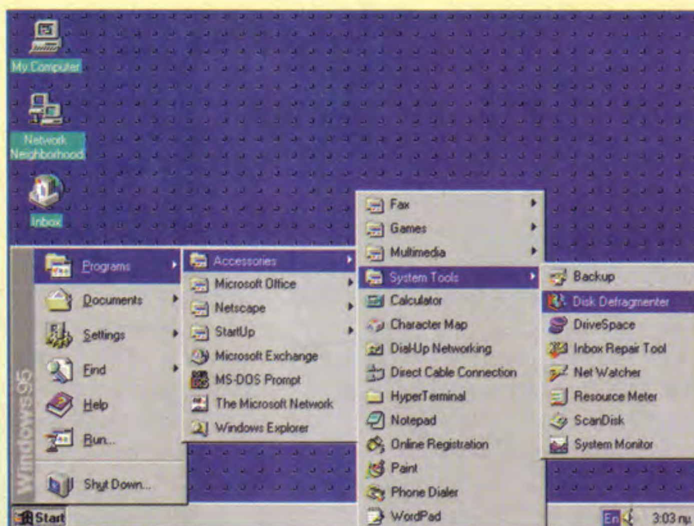
χρειάζονται πλέον DOS για να λειτουργήσουν, καθώς αποτελούν ένα αυτόνομο 32bit λειτουργικό σύστημα. Οσοι είπατε "επιτέλους", δεν έχετε άδικο...

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Τα Windows 95 είναι ένα πλήρες 32bit λειτουργικό σύστημα προστατευόμενης κατάστασης (protected mode), το οποίο υποστηρίζει προεκτοπιστική και πολυνηματική πολυδιεργασία (pre-emptive - multithreading multitasking).

Τι σημαίνουν αυτές οι όμορφες λεξούλες; Χωρίς να επεκταθούμε σε ιδιαίτερα τεχνικές λεπτομέρειες, αναφέρουμε απλώς ότι η πολυνηματική πολυδιεργασία επιτρέπει στον πυρήνα του λειτουργικού συστήματος να εκτελεί παράλληλα τις διεργασίες (εφαρμογές ή επιμέρους διαδικασίες αυτών) σε ξεχωριστά τμήματα (νήματα - threads). Ετσι, μπορεί να εκτελεί ταυτόχρονα περισσότερες από μία εφαρμογές ή ακόμα και ταυτόχρονα 2 ή περισσότερα τμήματα μίας εφαρμογής, επιτυγχάνοντας καλύτερη αξιοποίηση των πόρων του συστήματος και απόκριση. Το χαρακτηριστικό της προεκτοπιστικής πολυδιεργασίας έχει ιδιαίτερη σημασία στη διαδοχή των νημάτων, καθώς αυτά εκτελούνται ή πρόκειται να εκτελεστούν από τον επεξεργαστή. Ο επεξεργαστής εκτελεί μόνο ένα νήμα κάθε φορά και το λειτουργικό σύστημα έχει την ευθύνη για να ορίσει πότε θα σταματήσει το νήμα που εκτελείται και ποιο θα ξεκινήσει για εκτέλεση, καθώς και το πόσο θα διαρκέσει η εκτέλεση αυτή. Με την προεκτοπιστική διεργασία, το λειτουργικό σύστημα σταματάει την εκτέλεση των νημάτων "με το έτσι θέλω", σε αντίθεση με την πολυδιεργασία των Windows 3.1, όπου η διακοπή μίας διεργασίας γίνεται με ευθύνη της κάθε εφαρμογής (συγκαταβατική πολυδιεργασία - co-operative multitasking).

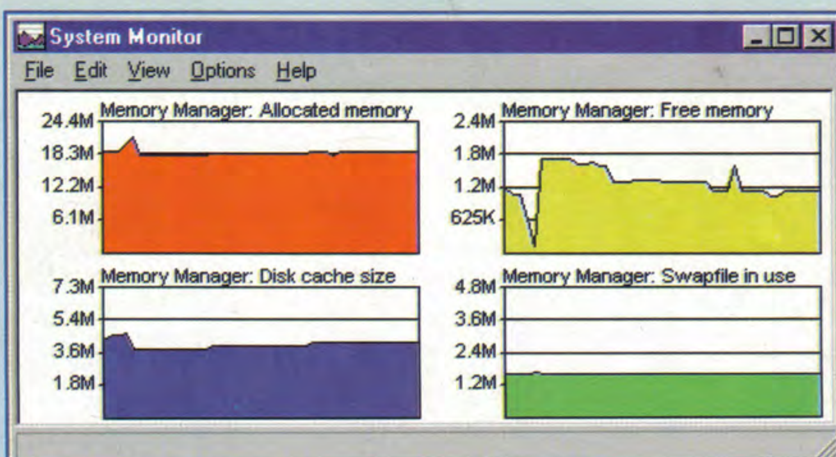
Συνεπώς, με τα Windows 95 η πολυδιεργασία είναι πιο ομαλή και δεν παρατηρείται το φαινόμενο, μία εφαρμογή να "καταλαμβάνει" το σύστημα και να μην επιτρέπει σε άλλες εφαρμογές να εκτελούνται παράλληλα. Τα Windows 95 εκτελούν εφαρμογές Windows 16 και 32bit, καθώς και εφαρμογές DOS. Οι εφαρμογές, στις οποίες φαίνονται οι πραγματικές δυνατότητες του συστήματος, είναι οι Windows 32bit, δηλαδή οι εφαρμογές που έχουν γραφεί για Windows 95 ή Windows NT. Κάθε τέτοια εφαρμογή α-



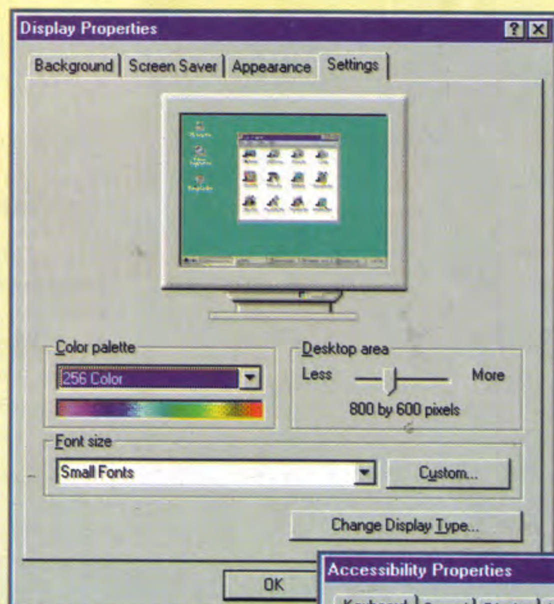
Από το πλήκτρο Start ξεκινούν όλα και το ποντίκι αναλαμβάνει τα υπόλοιπα.



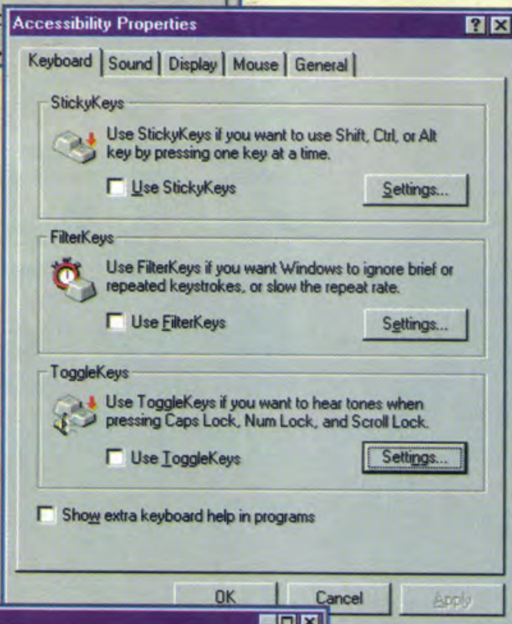
Το Control Panel, πιο πλούσιο σε εικονίδια - λειτουργίες.



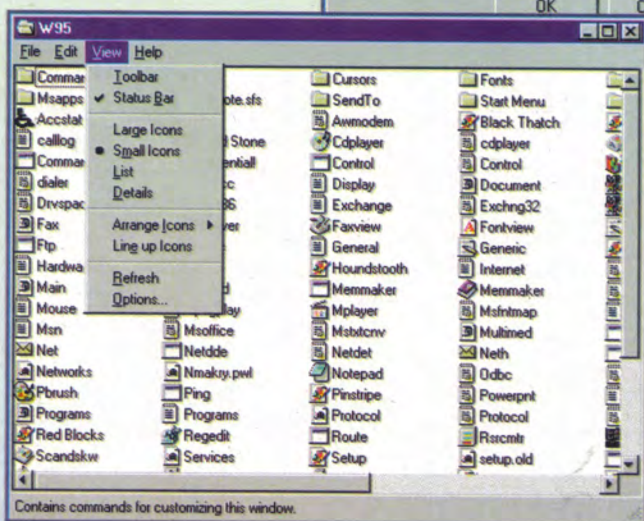
Το System Monitor μάς δίνει χρήσιμα στοιχεία για το σύστημα.



Αλλαγή ρυθμίσεων της οθόνης.



Για τα άτομα με ειδικές ανάγκες.



Κάθε επιλογή φακέλου ή καταλόγου εμφανίζει ένα παράθυρο με τα περιεχόμενά του. Ο File Manager δεν υπάρχει πλέον με την παλαιότερη μορφή του.

ποτελείται από τουλάχιστον ένα νήμα και έχει δική της ουρά μηνυμάτων, ενώ εκτελείται σε ξεχωριστό χώρο διευθύνσεων, εξασφαλίζοντας απόκριση για το υπόλοιπο σύστημα σε περίπτωση που αποτύχει. Δεν υπάρχουν οι εφιαλτικοί περιορισμοί μνήμης με τα segments των 64 KB, ενώ οι πόροι του συστήματος που εκχωρούνται σε μία Win32 παρακολουθούνται ανά νήμα και όχι ανά εφαρμογή και αποδίδονται στο σύστημα μόλις ολοκληρωθεί το νήμα και όχι η εφαρμογή. Τέλος, ο χρήστης με τοπική εκκίνηση μπορεί να καθαρίσει το χώρο μίας Win32 εφαρμογής, χωρίς περαιτέρω προβλήματα για το σύστημα. Συνέπεια όλων των παραπάνω είναι η εξαιρετική σταθερότητα του συστήματος με τις Win32 εφαρμογές, με πόρους που δεν χάνονται... μυστηριωδώς στην πορεία και βέβαια με το σύστημα να μην είναι έρμαιο κάθε κακογραμμένης εφαρμογής. Οι Windows 16bit εφαρμογές εκτελούνται με τρόπο παρόμοιο με αυτόν των Windows 3.1, δηλαδή co-operative multitasking, με μία ουρά μηνυμάτων για όλες τις εφαρμογές και ενιαίο χώρο διευθύνσεων. Αν και αρχικά φαίνεται ότι τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει σε σχέση με τα Windows 3.1, η αλήθεια δεν είναι ακριβώς αυτή. Η συνολική αντοχή του συστήματος έχει αυξηθεί σημαντικά, με συνέπεια μία προβληματική Win16 να μην μπορεί εύκολα να επηρεάσει την εκτέλεση των υπόλοιπων Win32 και DOS εφαρμογών. Στις περισσότερες περιπτώσεις, τα "θύματα" περιορίζονται στις υπόλοιπες Win16 εφαρμογές, αν και στον τομέα αυτόν έχουν βελτιωθεί τα πράγματα. Η επιλογή αυτού του τρόπου διαχείρισης των Win16 εφαρμογών έγινε με σκοπό να μειωθούν οι απαιτήσεις του λειτουργικού συστήματος, αφού η εκτέλεση των εφαρμογών Win16 σε δικούς τους χώρους διευθύνσεων θα περιόριζε τη δυνατότητα των Windows 95 να εκτελούνται σε συστήματα με 4 MB μνήμη. Πάντως, η εκτέλεση των Win16 εφαρμογών ωφελείται από τα βελτιωμένα 32bit υποσυστήματα του λειτουργικού, τα οποία χρησιμοποιούνται και από αυτές τις εφαρμογές.

Τα Windows 95, αν και δεν στηρίζονται στο DOS, έχουν τη δυνατότητα να εκτελούν εφαρμογές DOS. Κάθε εφαρμογή DOS εκτελείται σε ξεχωριστή Virtual Machine, με αρχική ρύθμιση για προεκτοπιστική πολυδιεργασία και εκτέλεση στο περιθώριο, αν και οι ρυθμίσεις αυτές μπορούν να αλλάξουν από

το χρήστη ή αυτόματα, από το ίδιο το σύστημα, εάν εντοπιστεί κάποιο πρόβλημα. Η ασφάλεια του συστήματος έχει αυξηθεί, προστατεύοντας καλύτερα τμήματα της μνήμης από επανεγγραφή, ενώ μετά το τέλος κάθε DOS εφαρμογής το σύστημα καθαρίζει πλήρως τη Virtual Machine, απελευθερώνοντας όλους τους πόρους της εφαρμογής. Για τους οδηγούς συσκευών (CD-ROM, network κ.λπ.) χρησιμοποιούνται οι οδηγοί του λειτουργικού, αυξάνοντας τη διαθέσιμη βασική μνήμη, η οποία σε πολλές περιπτώσεις είναι πλήρη 640 KB, ενώ γίνεται χρήση και των υπόλοιπων 32bit υποσυστημάτων του λειτουργικού. Για την εκτέλεση των εφαρμογών DOS, μπορεί να γίνει πλήθος ρυθμίσεων, οι οποίες πολλές φορές γίνονται αυτόματα από το ίδιο το σύστημα. Για τις πολύ ιδιότροπες εφαρμογές υπάρχει μια ειδική κατάσταση λειτουργίας (DOS mode), όπου τα Windows απομακρύνονται τελείως από τη μνήμη (εκτός από ένα μικρό τμήμα) και εκτελούνται οι εφαρμογές DOS μόνες τους, εξασφαλίζοντας τη μέγιστη δυνατή συμβατότητα.

Γενικά, η συμβατότητα των Windows 95 με εφαρμογές Win32, Win16 και DOS κρίνεται ικανοποιητική. Σύμφωνα με λίστα εφαρμογών που έχει δημοσιεύσει η Microsoft, ελάχιστες είναι οι εφαρμογές Win16 που παρουσιάζουν προβλήματα και στις περισσότερες από αυτές τις περιπτώσεις έχουν κυκλοφορήσει από τις εταιρίες νεότερες εκδόσεις που τα λύνουν. Για τις περισσότερες εφαρμογές DOS, όποια προβλήματα ανακύψουν, λύνονται με το DOS mode, ενώ ελάχιστες είναι οι εφαρμογές για τις οποίες δεν υπάρχει καμία δυνατότητα εκτέλεσής τους κάτω από τα Windows 95. Συνεπώς, ως προς το βασικότερο θέμα σε ένα νέο λειτουργικό, αυτό της συμβατότητας, τα Windows 95 τα καταφέρνουν ικανοποιητικά, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα τα πράγματα.

Τα γνωστά μας αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT δεν χρειάζονται στα Windows 95, αλλά τα υποστηρίζουν για λόγους συμβατότητας και για καθορισμό γενικών παραμέτρων λειτουργίας. Με την εκκίνηση του συστήματος, φορτώνονται σε πραγματική κατάσταση (real mode) οι οδηγοί που υπάρχουν σε αυτά τα αρχεία. Με την είσοδο του συστήματος σε προστατευόμενη κατάσταση λειτουργίας, αντικαθίστανται οι real mode οδηγοί με αντίστοιχους σε protected mode, όπου αυτοί υπάρχουν. Ετσι, είτε υπάρχουν οδηγοί για τις συσκευές σε protected mode είτε όχι, αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τα Windows 95. Τα Windows 95 διαθέτουν 32bit protected mode οδηγούς για τις περισσότερες devices (σύστημα αρχείων, CD-ROM, DriveSpace, δίκτυα κ.λπ.) .Η cache του συστήματος αρχείων καθώς και το swapfile είναι δυναμικά (αλλάζουν μέγεθος ανάλογα με τη διαθέσιμη μνήμη και τις απαιτήσεις του συστήματος). Ειδικά το swapfile μπορεί να βρίσκεται και σε τμήματα στο δίσκο (όχι μόνο ενιαίο), ενώ δεν υπάρχει πρόβλημα εάν τοποθετηθεί σε συμπιεσμένο δίσκο. Η γραμμική και επίπεδη οργάνωση μνήμης αξιοποιεί πλήρως τις δυνατότητες της αρχιτεκτονικής του 80386 και επιτρέπει 2 GB για εφαρμογές και 2 GB για το σύστημα.

WINDOWS 95
ΚΥΚΛΟΣ "PRODUCTIVITY TOOLS"
ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

> ΟΛΙΓΟΜΕΛΗ ΤΜΗΜΑΤΑ
> ΕΝΔΟ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
> ΠΟΛΥΩΡΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

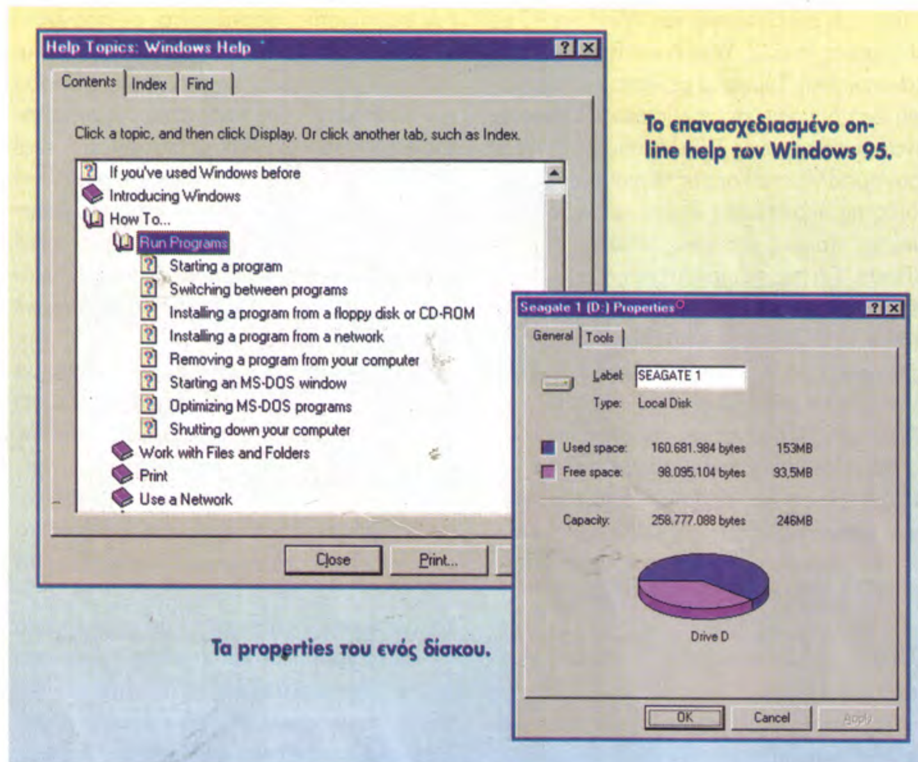
Windows 95 - Διήμερο Σεμινάριο Γνωριμίας
• 25-26 Σεπτεμβρίου 9:00-15:00
• 12-13 Οκτωβρίου 15:00-21:00

• Γνωριμία με το νέο λειτουργικό της Microsoft
• Αναβάθμιση από τα Windows 3.1 στα Windows 95
• Οργανώνοντας το περιβάλλον εργασίας σας
• Τα νέα χαρακτηριστικά (start menu, task bar, wizard, plug and play κ.ά.)
• Διαχείριση και ρύθμιση των πόρων του συστήματος (control panel)
• Object oriented διαχείριση αρχείων & καταλόγων
• Οι νέες εφαρμογές που συνοδεύουν τα Windows 95
• Αξιοποιήστε τις multimedia δυνατότητες
• Βασικές αρχές networking (Microsoft Network, Internet, Peer to Peer)
• Συνεργασία με άλλες εφαρμογές

Περισσότερες πληροφορίες στα τηλ.: 9213.306-8, 9238.672-5

Λ. Συγγρού 45, 117 43 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-8

NEW MEDIA TRAINING



Το επανασχεδιασμένο on-line help των Windows 95.

Τα properties του ενός δίσκου.

USER INTERFACE

Ο Program Manager πέθανε! Ζήτω η Task Bar και το desktop! Σημαντικότατες είναι οι αλλαγές στο user-interface των Windows 95. Η Microsoft, έχοντας βασικό στόχο τη δημιουργία ενός απλού και λειτουργικού user-interface, το οποίο ταυτόχρονα θα ήταν εύκολο στη μετάβαση από τους ήδη χρήστες των Windows, επεξεργάστηκε feedback, τόσο από μεμονωμένους χρήστες όσο και από σχολές εκπαίδευσης σε προγράμματα Windows, επισκεπτόμενη 12 από αυτές. Η εταιρία πιστεύει ότι πρόκειται για το πιο καλά δοκιμασμένο και εγκεκριμένο από τους χρήστες του προϊόν που έχει ποτέ δημιουργηθεί, κάτι το οποίο δηλώνει την αναμφίβολη πίστη της εταιρίας για τον ορθό σχεδιασμό του.

Βασικός κορμός του νέου user-interface είναι η μπάρα διαδικασιών (Task Bar) και το κουμπί Start, το οποίο δηλώνει ακόμα και στον πιο αρχάριο χρήστη ότι μάλλον από εκεί πρέπει να ξεκινούν όλα! Στην μπάρα διαδικασιών φιλοξενούνται οι τίτλοι από όλες τις ενεργούς διαδικασίες και τα παράθυρα,

MULTIMEDIA
ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

> ΟΛΙΓΟΜΕΛΗ ΤΜΗΜΑΤΑ
> ΕΝΔΟ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
> ΠΟΛΥΩΡΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

• Εισαγωγή στα Multimedia (τριήμερο)
18-20 Σεπτεμβρίου 9:00-15:00
25-27 Οκτωβρίου 9:00-15:00

• Toolbook
Μέρος 1: Εισαγωγή (διήμερο)
5-6 Οκτωβρίου 9:00-15:00
Μέρος 2: Προγραμματισμός (διήμερο)
12-13 Οκτωβρίου 9:00-15:00

• Χρήση και δυνατότητες εφαρμογής των Multimedia στον τραπεζικό και ασφαλιστικό χώρο (τριήμερο)
9-11 Οκτωβρίου 9:00-15:00

• Στήνοντας μια Multimedia εφαρμογή
Μέρος 1 (διήμερο) 16-17 Οκτωβρίου 9:00-15:00
Μέρος 2 (διήμερο) 23-24 Οκτωβρίου 9:00-15:00
Μέρος 3 (διήμερο) 30-31 Οκτωβρίου 9:00-15:00

Περισσότερες πληροφορίες στα τηλ.: 9213.306-8, 9238.672-5

NEW MEDIA TRAINING

Λ. Συγγρού 45, 117 43 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-8

κάτι που διευκολύνει τη μετάβαση από μία διαδικασία σε κάποια άλλη.

Στην Task Bar υπάρχουν και ορισμένα εικονίδια με συγκεκριμένες λειτουργίες, όπως ο έλεγχος των συσκευών ήχου, αλλαγής πληκτρολογίου κ.λπ., ενώ ανάλογα με τις διαδικασίες που εκτελούνται, εμπλουτίζονται με νέα (εκτυπωτής, modem κ.λπ.). Η Task Bar είναι μεταβλητή σε μέγεθος και μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε άκρη της οθόνης, ενώ γενικά αποδεικνύεται λειτουργικότερη του Program Manager. Με το πλήκτρο Start εμφανίζονται τα προγράμματα που έχουν εγκατασταθεί, ενώ η λογική των φακέλων εξακολουθεί μεν να υπάρχει αλλά εμφανίζονται με περισσότερο ιεραρχικό τρόπο, που βασίζεται στην κίνηση του ποντικιού.

Στο desktop υπάρχει το εικονίδιο My Computer, το οποίο αποτελεί το κέντρο του κάθε υπολογιστή, με τους δίσκους και όλα τα υπόλοιπα στοιχεία να αποτελούν πλέον objects (το νέο UI είναι object oriented). Αλλα εικονίδια που υπάρχουν στο desktop είναι το Network Neighbourhood, για πρόσβαση στα χαρακτηριστικά του δικτύου, και το Recycle Bin, το ανακυκλώσιμο καλάθι αχρήστων για όλα τα αντικείμενα (αρχεία και μη). Το αναβαθμισμένο (σε λειτουργίες) Control Panel ελέγχει πλέον τις περισσότερες παραμέτρους του συστήματος.

Στα άλλα ενδιαφέροντα νέα χαρακτηριστικά του UI, θα πρέπει να αναφέρουμε τη δυνατότητα αναίρεσης συγκεκριμένων διαδικασιών με αρχεία (move, copy, delete) και τις αλλαγές που έχουν γίνει στο on-line help καθώς και στον έλεγχο των fonts του συστήματος. Για τον έλεγχο των objects του περιβάλλοντος, ο χρήστης πρέπει να εμπεδώσει μία λέξη: properties! Σε κάθε object, με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού εμφανίζεται ένα παράθυρο, το οποίο επιτρέπει (εκτός των άλλων και ανάλογα με την περίπτωση) τον καθορισμό των χαρακτηριστικών του αντικειμένου. Ετσι, π.χ., για την αλλαγή του ονόματος ενός δίσκου, η λογική οδηγεί στα properties του δίσκου - και, πράγματι, δεν θα διαψευστούμε, εάν ενεργήσουμε έτσι!

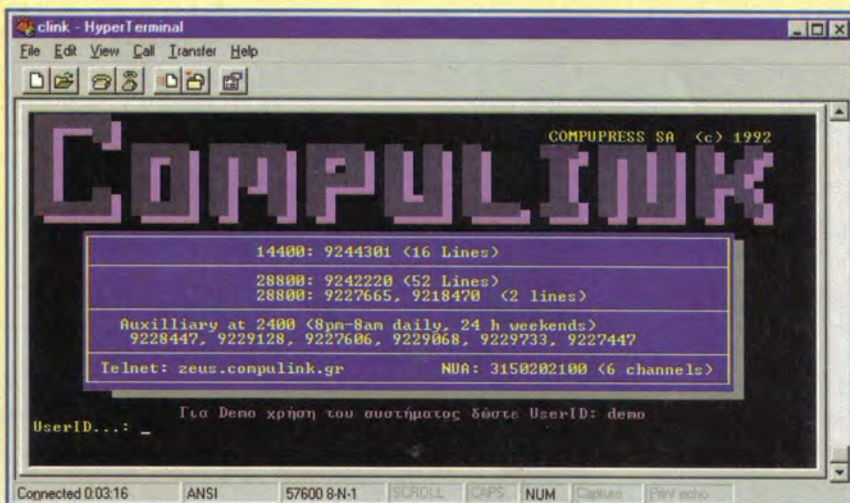
Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε το πλήθος των βοηθητικών εφαρμογών που έχουν ενσωματωθεί στο UI, όπως είναι η δυνατότητα για αναζήτηση αρχείων, ο quick viewer, καθώς και την ύπαρξη ολοκληρωμένων εφαρμογών όπως το WordPad και το Paint. Οι εφαρμογές αυτές έχουν βελτιωθεί σε σχέση με αυτές των Windows 3.1, επιτρέποντας την εκτέλεση σοβαρότερων εργασιών.

ΛΟΙΠΑ ΥΠΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

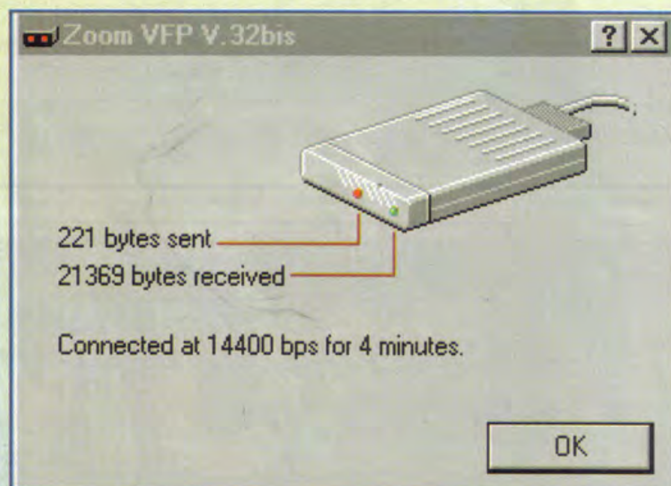
Τα βασικά υποσυστήματα των Windows 95 είναι πλέον 32bit και έχουν υποστεί σημαντικές αλλαγές. Το υποσύστημα δίσκων υποστηρίζει δίσκους μέχρι 137 GB σε όλα τα δημοφιλή πρωτόκολλα (IDE, SCSI κ.λπ.) καθώς και CD-ROM. Για τα ονόματα των αρχείων μπορούμε να έχουμε ονόματα μήκους μέχρι 255 χαρακτήρων και όχι πλέον το περιοριστικό 8 - 3 του DOS.

Το επίσης βελτιωμένο υποσύστημα εικόνας δίνει μεγαλύτερες ταχύτητες, ακόμα και σε ποσοστό 90% σε ορισμένες περιπτώσεις, ενώ επιτρέπει την αλλαγή ανάλυσης χωρίς επανεκκίνηση του λειτουργικού. Φυσικά, πα-

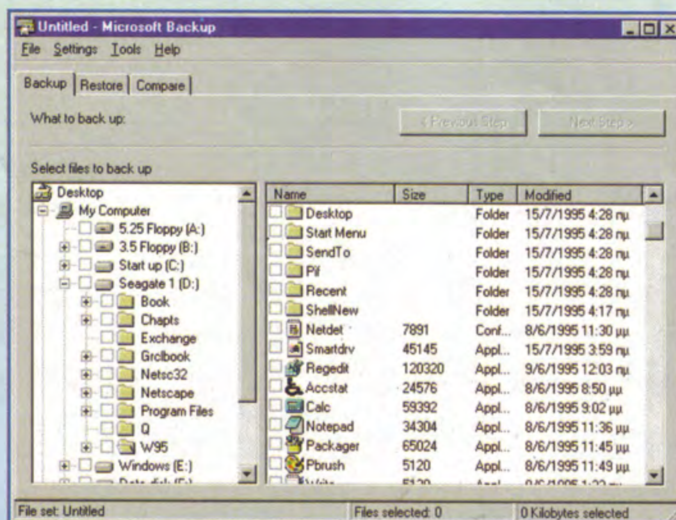
INTERLOGIC C&B
Τηλ.: 8562980-1, Fax: 8562981
ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27
CD RECORDINGS
ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ CDR
ΟΛΕΣ ΟΙ ΜΑΡΚΕΣ
ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD
CD-RECORDERS
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ
AUDIO-VIDEO-DATA
ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΣΤΟ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ GROUP MULTIMEDIA
CPU-MOTHER ....CALL
HARD DISK ....CALL
MONITORS ....CALL
SOUND CARDS ......CALL
CASES ....CALL
CD-ROM ....CALL
VGA CARDS ....CALL



Το Hyper Terminal αναλαμβάνει τις επικοινωνίες σας με modem.



Για να βλέπετε τι πάει και τι έρχεται από το modem σας.



Το Backup είναι μία πολύ καλή εφαρμογή με αρκετές επιλογές.

ρέχει συμβατότητα με τα γνωστά πρωτόκολλα εξοικονόμησης ενέργειας EPA star - VESA, ενώ υποστηρίζονται περισσότερες κάρτες σε σχέση με τα Windows 3.1. Η multimedia υποστήριξη του λειτουργικού είναι καλύτερη, τόσο στο θέμα της ταχύτητας όσο και στο θέμα της υποστήριξης με καλύτερες εφαρμογές.

Επίσης, με τη βιβλιοθήκη ρουτινών WinG (Windows Games) παρέχεται η δυνατότητα στους κατασκευαστές εφαρμογών με κίνηση γραφικών (βασικά παιχνίδια) να μεταφέρουν τις εφαρμογές τους κάτω από Windows σε παράθυρα. Καιρός είναι, λοιπόν, να δούμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια και παραθυρικά, χωρίς υστέρηση σε ταχύτητα.

Οι εκτυπώσεις γίνονται ταχύτερα και πιο ομαλά στο περιθώριο, χάρη στο νέο 32bit υποσύστημα, το οποίο είναι κοινό σε εφαρμογές Windows και DOS. Μάλιστα, οι εφαρμογές DOS χρησιμοποιούν τον ίδιο spooler για τις εκτυπώσεις με αυτόν των εφαρμογών Windows. Η διαχείριση των επικοινωνιών με modem γίνεται με νέο τρόπο από το λειτουργικό, με τον οποίο διασφαλίζεται καλύτερη επικοινωνία με κάθε τύπο interface. Πάντως, για τον απλό χρήστη, η ουσία είναι επικοινωνίες απροβλημάτιστες και ανεπηρέαστες από τις λοιπές εργασίες του συστήματος! Βέβαια, τα Windows 95 δεν θα μπορούσαν να υστερούν και σε δικτυακή υποστήριξη, αφού παρέχουν οδηγούς για όλα τα γνωστά πρωτόκολλα, συμπεριλαμβανομένου του Internet. Το Microsoft Exchange αναλαμβάνει την ηλεκτρονική αλληλογραφία σας (όχι μόνο του Internet), καθώς και την αποστολή και τη διαχείριση fax, ενώ για τα laptops υπάρχει το PCMCIA. Σημαντική προσθήκη στο νέο λειτουργικό είναι αυτή του Plug and Play, με το οποίο είναι δυνατή η αυτόματη εγκατάσταση και η αναγνώριση συσκευών που υπακούουν σε συγκεκριμένα πρότυπα. Στο μέλλον, όσο οι συσκευές αυτές θα αυξάνονται, οι εγκαταστάσεις hardware θα σταματήσουν να είναι μία μικρή περιπέτεια. Για τις συσκευές που δεν είναι πλήρως συμβατές με το Plug and Play, τα Windows 95 διαθέτουν αρκετούς Wizards, οι οποίοι οδηγούν το χρήστη στην εγκατάστασή τους.

Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφέρουμε τις πολύ καλές βοηθητικές εφαρμογές που δίνονται μαζί με τα Windows 95, όπως είναι το backup και το defrag, τα οποία είναι γραφικά 32bit και μπορούν να εκτελούνται στο

περιθώριο. Πλήθος από βοηθήματα υπάρχουν και για τους χρήστες με ειδικές ανάγκες (π.χ. άτομα με μειωμένη όραση, ακοή ή άλλα προβλήματα στη χρήση των συσκευών εισαγωγής στοιχείων), επιβεβαιώνοντας την ευαισθησία των μεγάλων κατασκευαστών για τις κατηγορίες αυτές των χρηστών. Μια και ο λόγος για ευαισθησία, λοιπόν, ας αναφέρουμε και κάτι για την ελληνική γλώσσα, την οποία υποστηρίζουν τα Windows 95 κατευθείαν από την κατασκευή τους, χωρίς να χρειάζονται προσθήκες από τις εδώ εταιρίες. Καιρός ήταν...

ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΟΥΜΕ ΟΛΑ ΜΑΖΙ

Τα Windows 95 είναι ένα νέο λειτουργικό, το οποίο εκτελεί εφαρμογές Win16 και Win32, καθώς και εφαρμογές DOS. Τι είναι αυτό το οποίο θα κάνει ένα χρήστη που χρησιμοποιεί Windows 3.1 να χρησιμοποιήσει τα νέα Windows; Πρώτα από όλα, έχουμε ένα νέο user-interface, με σημαντικές βελτιώσεις και ορθολογικότερη προσέγγιση σε πολλά θέματα. Σίγουρα, οι διαφορές του σε σχέση με τον Program Manager είναι μεγάλες, αλλά οι αλλαγές είναι μάλλον προς το καλύτερο. Ομως, οι χρήστες των Windows 3.1 δεν θα δυσκολευτούν στη μετάβαση στο νέο UI, αφού, σύμφωνα με μελέτες, μετά από 1-2 ώρες χρήσης, οι χρήστες ήταν ικανοί να χρησιμοποιήσουν το νέο UI.

Από πλευράς εφαρμογών, τα πράγματα είναι σίγουρα υπέρ των Windows 95. Με ελάχιστα προβλήματα σε εφαρμογές Win16 και DOS και με συντριπτικά πλεονεκτήματα από τα υποσυστήματα του περιβάλλοντος σε σχέση με τα Windows 3.1, αποτελεί σίγουρα μεγάλο πειρασμό για τους χρήστες των απλών Windows. Επίσης, από πλευράς συστημάτων που απαιτούν για τη λειτουργία τους, δεν έχουν αυξημένες απαιτήσεις. Ενα σύστημα τουλάχιστον 386 με 4 MB μνήμη είναι το ελάχιστο για τα Windows 95, όπως στην πράξη είναι το ελάχιστο και για κάθε έκδοση Windows. Με περισσότερη μνήμη (8 MB), τα πράγματα γίνονται ακόμα καλύτερα και μάλιστα περισσότερο από ό,τι με τα Windows 3.1. Οσο για δίσκο, και εδώ οι απαιτήσεις δεν είναι σημαντικά μεγαλύτερες και μπορούν να εγκατασταθούν πάνω σε υπάρχουσα εγκατάσταση Windows 3.1, χωρίς να χρειαστεί να επανεγκαταστήσουμε τις εφαρμογές μας, ζητώντας μας 20-30 MB επιπλέον χώρο στο δίσκο.

Συμπερασματικά, η Microsoft έκανε καλή δουλειά τόσο στο θέμα του user-interface όσο και στη συνολική λειτουργία του νέου συστήματος. Εάν σκοπεύετε να συνεχίσετε να εργάζεστε με εφαρμογές Win16, θα ωφεληθείτε από τα υποσυστήματα και τη συνολικά σταθερότερη λειτουργία των Windows 95. Εάν στα σχέδιά σας είναι η αναβάθμιση στις νέες Win32 εφαρμογές, τότε τα Windows 95 είναι μονόδρομος, μαζί με τα Windows NT, εάν βέβαια έχετε το κατάλληλο σύστημα για τα τελευταία. Σε κάθε περίπτωση τα Windows 95 προσφέρουν περισσότερα από όσα ζητούν (σε πόρους συστήματος), οπότε δεν βλέπουμε κάποιο σημαντικό λόγο για να μη σκεφτείτε σοβαρά το ενδεχόμενο αναβάθμισης των Windows 3.1/3.11, που πιθανά χρησιμοποιείτε... ■

INTERNET
ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

> ΟΛΙΓΟΜΕΛΗ ΤΜΗΜΑΤΑ
> ΕΝΔΟ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
> ΠΟΛΥΩΡΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

• Εισαγωγή στο Internet (τριήμερο)
18-20 Σεπτεμβρίου 15:00-21:00
2-4 Οκτωβρίου 9.00-15.00
23-25 Οκτωβρίου 15:00-21:00

• Internet για προχωρημένους (τριήμερο)
27-29 Σεπτεμβρίου 9:00-15:00
30 Οκτ.-1 Νοεμ. 15:00-21:00

• Εισαγωγή στο E-mail (μονοήμερο)
5 Οκτωβρίου 15:00-21:00
26 Οκτωβρίου 15:00-21:00

• Εισαγωγή στην HTML (μονοήμερο)
6 Οκτωβρίου 15:00-21:00
27 Οκτωβρίου 15:00-21:00

Περισσότερες πληροφορίες στα τηλ.: 9213.306-8, 9238.672-5

NEW MEDIA TRAINING

Λ. Συγγρού 45, 117 43 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-8

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ORION CONSPIRACY

Διάστημα: Η ατέλειωτη αναζήτηση νέων "φυσικών" πόρων και άλλων πολιτισμών. Μαύρες τρύπες που σε πείσμα της επιστήμης δημιουργούνται ξαφνικά και από το πουθενά. Μια σειρά ατυχημάτων και φόνων στο διαστημικό ερευνητικό σταθμό Cerberus. Orion Conspiracy και το θανάσιμο μυστικό της Dr Chu ή το μυστικό της μεταμόρφωσης.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Μερικές εταιρίες έχουν το χάρισμα να ξαφνιάζουν και σίγουρα η Divide by Zero είναι μία εξ αυτών. Ξεκίνησε με το Innocent Until Caught, το οποίο διέθετε αξιόλογο σενάριο, ιδιόμορφα γραφικά και μέτριο χειρισμό. Συνέχισε με το Guilty, που είχε τη σεναριακή πρωτοτυπία δύο αλληλοσυμπληρούμενων χαρακτήρων - δύο adventures σε ένα - οι οποίοι συνέθεταν μια ενδιαφέρουσα και με ευφυές χιούμορ ιστορία. Τώρα με το Orion Conspiracy κάνει το μεγάλο άλμα σε μια παραγωγή πρώτης γραμμής. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πριν από δώδεκα χρόνια, στον αστερισμό Orion εμφανίστηκε τελείως ξαφνικά μια "μαύρη τρύπα". Σε ελάχιστο χρόνο κτίστηκε εκεί ένα διαστημικό ερευνητικό κέντρο, γνωστό πια με το κωδικό όνομα Cerberus. Αφότου τελείωσε ο πόλεμος των εταιριών που έμεινε στην ιστορία για τη σκληρότητά του, η Kobayashi Corporation ελέγχει το 30% της δια-γαλαξιακής οικονομίας. Τεράστια δύναμη!!! Με δικό της ιδιωτικό στρατό για να προασπίζει τα συμφέροντά της, κατόρθωσε να τεθεί επικεφαλής της έρευνας γι' αυτήν την ιδιόμορφη "μαύρη τρύπα" στην οποία δόθηκε το όνομα: Devil's Gate.

Επικεφαλής του ερευνητικού κέντρου τοποθετήθηκε ο Captain Peter Shannon, ο οποίος εκτός των άλλων ανέλαβε και την ειρηνευτική συνύπαρξη των μελών δύο διαφορετικών εταιριών, της Kobayashi και της Mogani - Hudson. Η συνεργασία τους κρίθηκε απαραίτητη λόγω της τεράστιας πείρας της τελευταίας στις Βάσεις Αστεροειδών. Η συμφωνία προέβλεπε ότι η Mogani - Hudson θα κρατούσε μια μικρή δική της ερευνητική δύναμη στο σταθμό, για να μελετήσει αυτόνομα το ιστορικό αυτό φαινόμενο.

Στις 4 Αυγούστου 2160, στο σταθμό συνέβη ένα φοβερό ατύχημα. Ο ερευνητής Daniel McCormack, καθώς επέστρεφε από μια αποστολή και προσπαθούσε να συνδεθεί με το διαστημικό σταθμό, ξαφνικά τινάχτηκε μακριά μαζί με το σκάφος του και χάθηκε μέσα στη μαύρη τρύπα. Μετά από λίγο καταφθάνει στο διαστημικό σταθμό και ο πατέρας του, ο Derlin McCormack, για να παραστεί στην κηδεία του γιου του.

Η ιστορία του παρουσιάζεται μέσα από το εξαιρετικό κόμικς που συνοδεύει τα manuals του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια



Προσπαθώντας να αποδράσεις. Δείγμα του user-interface.

Σκηνή από το περίφημο Devil's Gate.





Βρίσκοντας δολοφονημένο τον Kaufman.

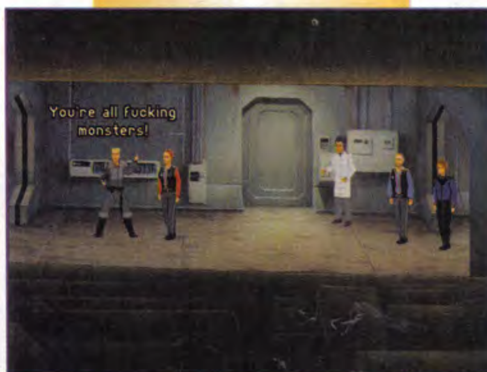
ADVENTURE
REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

του πολέμου των εταιριών, επικεφαλής ενός μικρού ερευνητικού σκάφους χτυπήθηκε από ένα πολεμικό σκάφος μιας εταιρίας. Τα μέλη του πληρώματός του σκοτώθηκαν και ο ίδιος γλίτωσε κατά λάθος. Αποσύρθηκε από την ενεργό δράση με πρόωρη συνταξιοδότηση. Ομως τα προβλήματα συνεχίστηκαν. Ο γιος του έφυγε για ένα μακρινό ερευνητικό κέντρο. Η γυναίκα του, μη αντέχοντας την κοινωνική απομόνωσή τους αλλά και τη φυγή του γιου τους, αυτοκτόνησε και τώρα ο ίδιος πηγαίνει στο σταθμό Cerberus για να αποχαιρετήσει το χαμένο του παιδί. Ο,τι αγάπησε χάθηκε. Τώρα πια είναι μόνος. Από την πρώτη στιγμή που πατά το πόδι του στον Cerberus, νιώθει ότι κάτι δεν πάει καλά. Διαπιστώνει μια αναίτια επιθετικότητα εναντίον του, ενώ περιμένοντας σε ένα από τα δωμάτια το σκάφος που θα τον πήγαινε πίσω, δέχεται ένα "παράξενο" μήνυμα που υποστηρίζει ότι ο γιος του δολοφονήθηκε. Πρέπει πάση θυσία να βρει έναν τρόπο να παρατείνει τη διαμονή του πάνω στον Cerberus, ώστε να εξερευνήσει τα αίτια του θανάτου του γιου του. Αν ήξερε πού έμπλεκε!!! Τα πραγματικά του βάσανα τώρα αρχίζουν.

Σύντομα θα ανακαλύψει ότι ο γιος του ήταν ομοφυλόφιλος και θα περάσει την πύλη της κολάσεως, όταν βρεθεί δολοφονημένος ο "φίλος" του γιου του. Θα κατηγορηθεί για το φόνο του και θα συλληφθεί, την ίδια στιγμή που από τη μαύρη τρύπα -Devil's Gate- παράξενα σήματα καταφθάνουν και μια τρομερή απειλή για το ανθρώπινο είδος εμφανίζεται.

Ο πραγματικός εφιάλτης σου δεν φαίνεται να έχει τελειωμό. Θα κατορθώσεις να βγεις ζωντανός και σώος από όλα αυτά; Φαντάζει μάλλον απίθανο. Αλλά ποιος μπορεί να ξέρει εκτός από εσένα τον ίδιο; Εξάλλου, όπως είναι γνωστό, η ελπίδα πεθαίνει τελευταία.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Divide by Zero/Domark
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο



O Word ενώ απειλεί να ανατινάξει το σταθμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι απαιτεί την ύπαρξη VESA driver για να τρέξει και να αποδώσει τα 256-χρωμα γραφικά του στην ανάλυση 640x480, full screen. Τα γραφικά είναι σχεδόν τέλεια και οι χώροι πάρα πολύ πειστικά δοσμένοι. Πρόκειται για μια εξαιρετική δουλειά που με τίποτα δεν θυμίζει τις προηγούμενες παραγωγές της εταιρίας. Το animation είναι εξαίσιο, και στον τομέα αυτόν δεν θα έχετε σχεδόν κανένα πρόβλημα. Σχεδόν; Ναι, γιατί το "αργό" φόρτωμα των οθονών μετά από λίγη ώρα παιχνιδιού γίνεται κουραστικό και εκνευριστικό.

Η μουσική και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, δεν μπορώ να πω όμως το ίδιο και για το speech. Παρ' ότι έχουν ηχογραφηθεί 13 ηθοποιοί για να καλύψουν ηχητικά τους διάφορους χαρακτήρες, οι ομιλίες είναι μονότονες, άχρωμες και δεν δίνουν κάτι διαφορετικό στην ατμόσφαιρα και τη συνολική ποιότητα του adventure.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνω δύο προβλήματα. Καταρχήν, δεν υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθείς τις ομιλίες της ατέλειωτης εισαγωγής και σε text κείμενο, γεγονός ενοχλητικό. Μετά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βάζοντας την παράλληλη ύπαρξη speech και text, διαπιστώνεις ότι αυτό δεν συμβαδίζει. Αλλες φορές το speech προχωράει πολύ, ενώ εσύ διαβάζεις



Βγαίνοντας με το Scout εδώ από το διαστημικό σταθμό.



Βρίσκοντας τα cocoons.



Στο bar του διαστημικού σταθμού. Εδώ θα βρεις αργότερα το crowbar.

ADVENTURE REVIEW





Βρίσκοντας και εξουδετερώνοντας τον εξωγήινο που πήρε τη θέση του Waterman.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Adventure με SVGA γραφικά, στο δρόμο που χάραξε το Dark Seed. Πάρα πολύ καλό σενάριο, εξαιρετικά αλλά μουντά 256-χρωμα γραφικά, έξυπνοι γρίφοι και μέτριο speech συνθέτουν ένα από τα καλύτερα space adventures που έχουν κυκλοφορήσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΔΡΑΣΗ	84

85%



Αποκαλύπτοντας το δολοφόνο του γιού σου.

ακόμη κείμενα προηγούμενων φράσεων, και άλλοτε δεν εμφανίζεται σε text όλο το speech. Το γεγονός αυτό δημιουργεί αρνητική εντύπωση και θα μπορούσε να είχε προσεχτεί. Ο χειρισμός του είναι μια έκπληξη, ακόμη πιο σημαντική και από αυτήν των γραφικών.

Η Divide by Zero κατόρθωσε να δημιουργήσει το πιο απλό και εύχρηστο clic interface (click όχι click and point) που έχουμε δει έως σήμερα. Ο κέρσορας καταλαμβάνει διάφορα σημεία (hot spots) πάνω στην οθόνη. Κάντε αριστερό κλικ σε αυτά και θα έχετε δύο είδη αντίδρασης. Το ένα θα είναι να πάρετε κάποιο σχόλιο, θα είναι σαν να κάνατε LOOK. Το άλλο θα είναι να εμφανιστεί μια σειρά icons. Τότε αρχίζει η δράση. Το σημαντικό είναι ότι τα icons αυτά δεν είναι σταθερά, αλλά προσαρμόζονται στο τι υπάρχει πάνω στην οθόνη και εξαρτώνται από τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Για παράδειγμα, σε ένα συρτάρι θα εμφανίσει το LOOK. Εχοντας το σωστό κλειδί θα εμφανιστεί το UNLOCK. Μετά το ICON αυτό θα γίνει OPEN. Ετσι θα έχετε μια σειρά διαφορετικών icons, ανάλογα με την περίπτωση, όπως TAKE, SEARCH, PLACE, DISMANTLE κ.λπ.

Επαναλαμβάνω ότι πρόκειται για εξαιρετική δουλειά. Είναι μάλιστα από τα ελάχιστα adventures που από την πρώτη στιγμή ο χειρισμός λειτούργησε απλά και χωρίς πρόβλημα. Κάνοντας κλικ στους διάφορους χαρακτήρες έχετε τη δυνατότητα να κάνετε LOOK, TALK και μερικές φορές GIVE something σε αυτούς. Διαλέγοντας το TALK, αρχίζει μια συνομιλία στο στιλ που καθιέρωσε το Indiana Jones 3. Το σημαντικό εδώ είναι ότι ανάλογα με το τι έχετε δει ή κάνει, νέες "φράσεις" θα εμφανίζονται σε κρίσιμες συνομιλίες. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης ή πατώντας το Space bar, εμφανίζονται τα icons του παιχνιδιού με πρώτο στη σειρά πάντοτε αυτό του STATUS. Από εδώ ρυθμίζετε τον ήχο, το speech, την εμφάνιση κειμένου (SUBTITLES - SWITCH ON) καθώς επίσης τα SAVE και LOAD. Με το πλήκτρο Escape περνάτε όλες τις κινηματογραφικές σκηνές με animation όπως αυτές της εισαγωγής, ενώ με το F1 κάνετε PAUSE. QUIT κάνετε



Εδώ γίνονται οι μυστηριώδεις ανασκαφές.



Λίγο προτού σκοτώσεις τον εξωγήινο που πήρε τη θέση της Dr Chu!



Στοχεύοντας να καταστρέψεις το σκάφος με τα cocoons προτού φτάσει στη Γη.



O Daniel McCormack λίγο προτού "συμβεί" το ατύχημά του.

με τα ALT και X, CTRL και Q, CTRL και C και, τέλος, με το F8.

Υπάρχει όμως ένα και μοναδικό πρόβλημα: η απουσία πλήκτρων που ενεργοποιούν αμέσως τα SAVE/LOAD, κάτι που θα μπορούσαν κάνουν δύο από τα FUNCTION KEYS.

Τέλος, υπάρχει και ένα bug, ασήμαντο πάντως ως προς την εξέλιξη του παιχνιδιού. Στις περισσότερες οθόνες, στην αριστερή και δεξιά άκρη εμφανίζονται οι ενδείξεις EXIT. Αν όμως εσείς κάνετε κλικ λίγο πιο πέρα από αυτές, ο χαρακτήρας πηγαίνει στην ΑΚΡΗ χωρίς να αλλάξει οθόνη. Για να αλλάξετε οθόνη πρέπει να κάνετε κλικ στο EXIT που θα είναι πιο ΠΙΣΩ ΣΑΣ, θα γυρίσετε λίγο πίσω, ώστε αλλάζοντας οθόνη να προχωρήσετε μπροστά. Παραλογισμός και κακή σχεδίαση.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Παρ' ότι τα γραφικά του είναι εξαιρετικά, η μουσική του πάρα πολύ καλή, το σενάριο αρκετά καλό και ωραία δοσμένο, η ατμόσφαιρα δεν είναι πειστική. Σου δίνει την αίσθηση ότι κάτι κάπου κολλάει. Για αυτό ουσιαστικά ευθύνεται ο σχεδιασμός της δράσης του, τον οποίο προσωπικά δεν θεωρώ επιτυχημένο. Γεγονότα συμβαίνουν, όχι επειδή πρέπει να συμβούν αλλά μόνο όταν τα ανακαλύψεις εσύ!!! Αυτό το γεγονός το θεωρώ και ως το κυριότερο μειονέκτημα του adventure. Ο διαστημικός σταθμός αποτελείται από 3 διαφορετικά τμήματα τα οποία ενώνουν ασανσέρ. Το κοινό επίπεδο είναι το B2. Από εδώ υπάρχουν ασανσέρ που οδηγούν στα καταστρώματα C και D, που το καθένα έχει υπο-επίπεδα όπως και το B. Η κίνηση καταντά ανάμεσα σε αυτά κουραστική και θα προτιμούσα την ύπαρξη ενός χάρτη για άμεση μετακίνηση, αφού τα επισκεφθείς μια φορά, όπως συνέβαινε στο CRUISE FOR A CORPSE.

Το Orion Conspiracy είναι ένα adventure μυστηρίου στο διάστημα. Για να "κυλήσει" η δράση πρέπει να ανακαλύπτετε κάτι νέο, συνήθως είτε μιλώντας με διάφορους χαρακτήρες είτε ικανοποιώντας διάφορες θελήσεις τους. Μόνο προς το τέλος το παιχνίδι αποκτά έντονη adventure-ίστικη δράση. Πρέπει όμως να ξεκαθαρίσω ότι είναι μάλλον μικρό σε διάρκεια δράσης. Οι γρίφοι του, σε γενικές γραμμές, είναι απλοί και το πιο σημαντικό λογικοί. Στην απλότητα/ ευκολία των γρίφων έχει "βάλει το χέρι του" και το interface της εταιρίας που τα κάνει όλα μόνο του.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Minimum 386 με 4MB RAM.


Οπωσδήποτε 3MB XMS και 540K της βασικής μνήμης.


10MB στο σκληρό δίσκο, CD drive διπλής ταχύτητας.


VESA συμβατή κάρτα γραφικών (640x480). Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες ήχου.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε η Momentum.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο Level 5 του καταστρώματος B. Βγες έξω και πήγαινε όλο αριστερά στο άνοιγμα που οδηγεί στο ασανσέρ. Καθ' οδόν μίλησε με την La Paz. Πρέπει πάση θυσία να αναβάλεις την αναχώρησή σου. Γι' αυτό πρέπει να κάνεις ένα μικρό σαμποτάζ. Με το ασανσέρ κατέβα στο Level 2. Στον κεντρικό διάδρομο θα βρεις την Brooks. Μίλησε μαζί της. Κλείνετε ραντεβού στο γυμναστήριο. Ξαναπάρε το ασανσέρ και κατέβα στο Level 1. Πέρνα στην απέναντι πόρτα, στα αποδυτήρια.

Ανοιξε το μεσαίο Locker. Είναι της Brooks. Πάρε το jacket της και ψάξε το καλά. Θα βρεις την ID κάρτα της. Ξαναβάλε το jacket στη θέση του. Πάρε και το D elevator pass. Ξαναπήγαινε στο ασανσέρ αγνοώντας την και ανέβα στο Level 2. Πήγαινε όλο δεξιά μέχρι να φτάσεις στο D elevator. Μπες μέσα (κάνεις USE τα controls) και πήγαινε στο Level 3. Τώρα πήγαινε όλο αριστερά και θα φτάσεις στο Shuffle.

Εντόπισε το Navigation Console. Κάνε LOOK σε αυτό, μετά USE και κατόπιν PLACE. Διάλεξε την ID card. Τώρα πια ξανακάνε USE την Console. Σβήνεις τις μνήμες της. Ερχεται η Brooks και σου λέει ότι, δυστυχώς, λόγω της ζημιάς -δεν ξέρει φυσικά ότι εσύ είσαι υπεύθυνος- δεν μπορείτε να φύγετε και θα υποχρεωθείς να καθίσεις ακόμη μία ακόμη εβδομάδα. Ο,τι ακριβώς ήθελες δηλαδή. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

TIMEX DATA LINK

Το νέο επίτευγμα της Microsoft έχει σκοπό να κάνει τη ζωή σας να δουλεύει "ρολόι". Το ρολόι Timex Data Link είναι μία έξυπνη λύση για τη γεμάτη ζωή των πολυάσχολων και των οπαδών της νέας τεχνολογίας και ίσως το πιο πρωτότυπο organizer της αγοράς.

Ρολόι με... οργανωτικό πνεύμα

του Μιχάλη Ατάλιαλη
mikel@compulink.gr

Φανταστείτε ένα ρολόι που δεν σας ενημερώνει μόνο για την ώρα και την ημερομηνία, αλλά μπορεί να σας υπενθυμίζει τα ραντεβού σας, τις γιορτές των φίλων σας, μπορεί να κρατάει ευρετήριο με όλα τα χρήσιμα τηλέφωνα (τα προσωπικά καθώς και τα επαγγελματικά), μπορεί να κρατάει λίστα με αυτά που πρέπει να κάνετε κάθε μέρα και, βέβαια, μπορεί να ανταλλάσσει στοιχεία με τον υπολογιστή του γραφείου ή του σπιτιού σας. Προτού βιαστείτε να σκεφτείτε ότι η φαντασία μου καλπάζει, σας ενημερώνω ότι η Microsoft, χάρη στο νέο της επίτευγμα, το Timex Data Link, επιτυγχάνει να κάνει πραγματικότητα όλα τα παραπάνω. Βέβαια, δεν είναι η πρώτη που κατασκευάζει ένα τέτοιο ρολόι. Σας υπενθυμίζω ότι πριν από λίγα χρόνια κάτι ανάλογο είχε παρουσιάσει και η εταιρία Seiko.

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

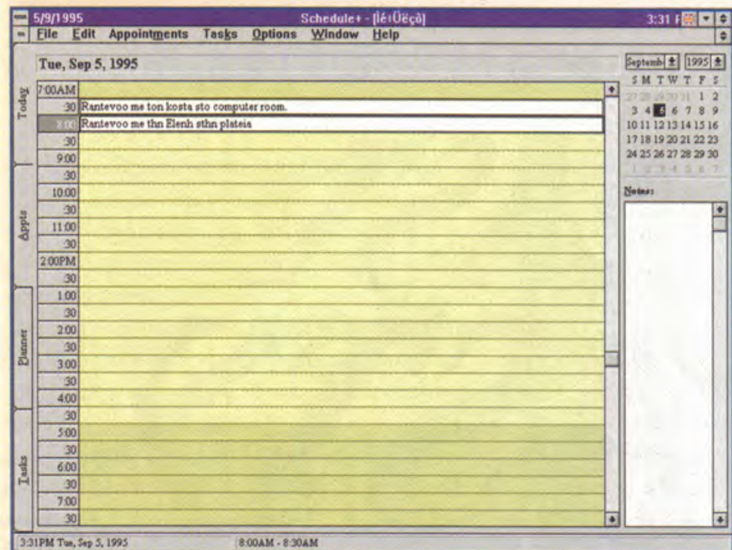
Το 1992, η εταιρία Seiko αποφάσισε να μπει στο χώρο των organizers, περνώντας μέσα από το χώρο που γνωρίζει πολύ καλά: τα ηλεκτρονικά ρολόγια χειρός. Η διασταύρωση που θέλησε να κάνει πέτυχε και η εταιρία έφτιαξε το Seiko Memo Diary. Το ρολόι σάς έδειχνε την ώρα, την ημερομηνία και το έτος, είχε ξυπνητήρι, αλλά και χρήσιμα στοιχεία, μια και συγχρόνως ήταν μία τράπεζα πληροφοριών, στην οποία μπορούσατε να αποθηκεύσετε τα ονόματα και τα τηλέφωνα των φίλων σας, τα ραντεβού σας και ό,τι άλλο θέλατε, ενώ σας υπενθύμιζε τη συγκεκριμένη μέρα και ώρα.

Το Seiko Memo Diary της εταιρίας Seiko είχε όμως κάποια μειονεκτήματα: η εισαγωγή των δεδομένων από τον υπολογιστή σας έπρεπε να γίνει μέσω ενός ξεχωριστού πληκτρολογίου, το οποίο συνδεόταν με ένα καλώδιο στη σειριακή έξοδο του υπολογιστή. Το software που συνόδευε τον πρόγονο του Timex Data Link δεν ήταν και τόσο φιλικό με το χρήστη και έτρεχε κάτω από το περιβάλλον του DOS.



BACK TO THE FUTURE

1995. Το Timex Data Link της εταιρίας Microsoft, μαζί με ένα πρόγραμμα που τρέχει κάτω από το γραφικό περιβάλλον των Windows, μπορεί να κάνει ό,τι έκανε και το Seiko Memo Diary, αλλά με πολλές σημαντικές βελτιώσεις. Το εν λόγω προϊόν, ως ρολόι, μπορεί να σας δείξει την ώρα, τα λεπτά, τα δευτερόλεπτα, το μήνα, την ημέρα της εβδομάδας, αν είναι πρωί ή βράδυ (AM/PM), διαθέτει ξυπνητήρι που μπορεί να ρυθμιστεί έτσι ώστε να μπορεί να κτυπήσει πέντε φορές μέσα σε ένα 24ωρο, για τη νύχτα διαθέτει φως που κρατάει μέχρι 3 δευτερόλεπτα, ενώ τέλος έχει την ικανότητα να κρατάει δύο διαφορετικές ώρες (για παράδειγμα, ώρα Ελλάδος και ώρα Αμερικής). Το Timex, ως organizer, έχει τη δυνατότητα να κρατάει βάση δεδομένων με τα ραντεβού σας (η βάση δεδομένων σάς ειδοποιεί όταν πλησιάζει η ώρα του ή των ραντεβού σας), βάση δεδομένων για τις γιορτές των φίλων ή των πελατών σας (κι εδώ έχουμε τη δυνατότητα της ειδοποίησης), ευρετήριο για



Οθόνη από το Schedule+, στην επιλογή appointments.



Η κεντρική οθόνη του προγράμματος που συνοδεύει το Timex.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ HARDWARE

Για να χρησιμοποιήσετε το Timex Data Link της Microsoft, θα πρέπει να έχετε τα εξής:

- Επεξεργαστή 386 ή ανώτερο
- Microsoft Windows 3.x.
- Οθόνη VGA ή SVGA (δεν λειτουργεί σε οθόνες LCD)
- Μνήμη RAM 4 MB
- 2.5 MB ελεύθερου χώρου στο σκληρό δίσκο
- Ποντίκι

τα τηλέφωνα, μπορεί να κρατήσει λίστα με αυτά που πρέπει να κάνετε, ενώ τέλος - τα καλά νέα μένουν πάντα για το τέλος - η επικοινωνία με τον υπολογιστή γίνεται πλησιάζοντας το ρολόι σε μία απόσταση 6 μέχρι 12 ίντσες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας! Ε!... είπατε τίποτα!!!

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΧΩΡΙΣ ΣΥΡΜΑΤΑ Ή ΚΑΛΩΔΙΑ

Χρησιμοποιώντας το menu-driven πρόγραμμα επικοινωνίας του Timex Data Link, μπορείτε να δημιουργήσετε εγγραφές για τα ραντεβού σας, τις γιορτές, τα τηλέφωνα που σας ενδιαφέρουν, καθώς και να δώσετε μία λίστα με τις δουλειές που πρέπει να κάνετε κατά τη διάρκεια της ημέρας. Η βάση δεδομένων για τα ραντεβού αποθηκεύει την ημέρα, την ώρα και, τέλος, την περιγραφή του ραντεβού, που φτάνει σε μήκος μέχρι και 15 χαρακτήρες. Τα ραντεβού είναι ταξινομημένα κατά χρονολογική σειρά. Η βάση δεδομένων των εορτών, κατά τον ίδιο τρόπο με τη βάση δεδομένων των ραντεβού, αποθηκεύει την ημέρα της εορτής και την περιγραφή της, που φτάνει μέχρι 15 χαρακτήρες. Το ευρετήριο τηλεφώνων μπορεί να αποθηκεύσει το όνομα, τον αριθμό τηλεφώνου (μέχρι 10 ψηφία), καθώς και ένα γράμμα που σας δείχνει αν το τηλέφωνο που βλέπετε είναι, για παράδειγμα, της οικίας (H), της δουλειάς (W) ή είναι FAX (F). Η λίστα με τις δουλειές που πρέπει να κάνετε είναι ταξινομημένη με σειρά προτεραιότητας που ορίζετε εσείς.

Οταν τελειώσετε με την καταχώριση των στοιχείων στο πρόγραμμα επικοινωνίας, μπορείτε να κάνετε download τα δεδομένα της αρεσκείας σας με το μοναδικό τρόπο που σας προσφέρει η εταιρία Microsoft, ο οποίος δεν απαιτεί καλώδια σύνδεσης, παρά μόνο τον καρπό του χεριού σας, το ρολόι Timex, ένα VGA monitor και μερικά δευτερόλεπτα από τον πολύτιμο χρόνο σας.

Πιέστε το κουμπί με την ένδειξη "Mode", μέχρι να φανεί στην οθόνη του ρολογιού η ένδειξη "COMM READY". Κρατήστε το ρολόι μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας. Ξεκινήστε την εκπομπή των δεδομένων, πατώντας το "ENTER" ή το ποντίκι. Το ρολόι θα πρέπει να βρίσκεται σε μία απόσταση της τάξεως των 15 μέχρι 30 εκατοστών από την οθόνη, ενώ το ρολόι θα πρέπει να βρίσκεται σε θέση σχεδόν παράλληλη με την επιφάνεια της οθόνης (το σύστημα έχει δυνατότητα να αναγνωρίζει τυχόν αποκλίσεις στα βήματα που αναφέραμε και τα παραπάνω βήματα αποτελούν την καλύτερη περίπτωση). Η μετάδοση έχει αρχίσει, όταν στην οθόνη του υπολογιστή σας εμφανιστούν άσπρες γραμμές σε μαύρο φόντο. Αν έχετε τοποθετήσει στη σωστή θέση το ρολόι, αυτό θα παράγει ένα σταθερό ήχο, ο οποίος θα σας δείχνει ότι είναι έτοιμο και δέχεται δεδομένα.

Μετά από αυτό, οι γραμμές στην οθόνη θα αρχίσουν να αναβοσβήνουν. Σε αυτό το χρονικό σημείο έχουμε πετύχει να κάνουμε σωστή εκπομπή δεδομένων στο ρολόι. Η μετάδοση των δεδομένων τελειώνει, όταν επιστρέψει η αρχική εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή σας και η οθόνη του Timex σας δείξει την ένδειξη "COMM DONE".

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

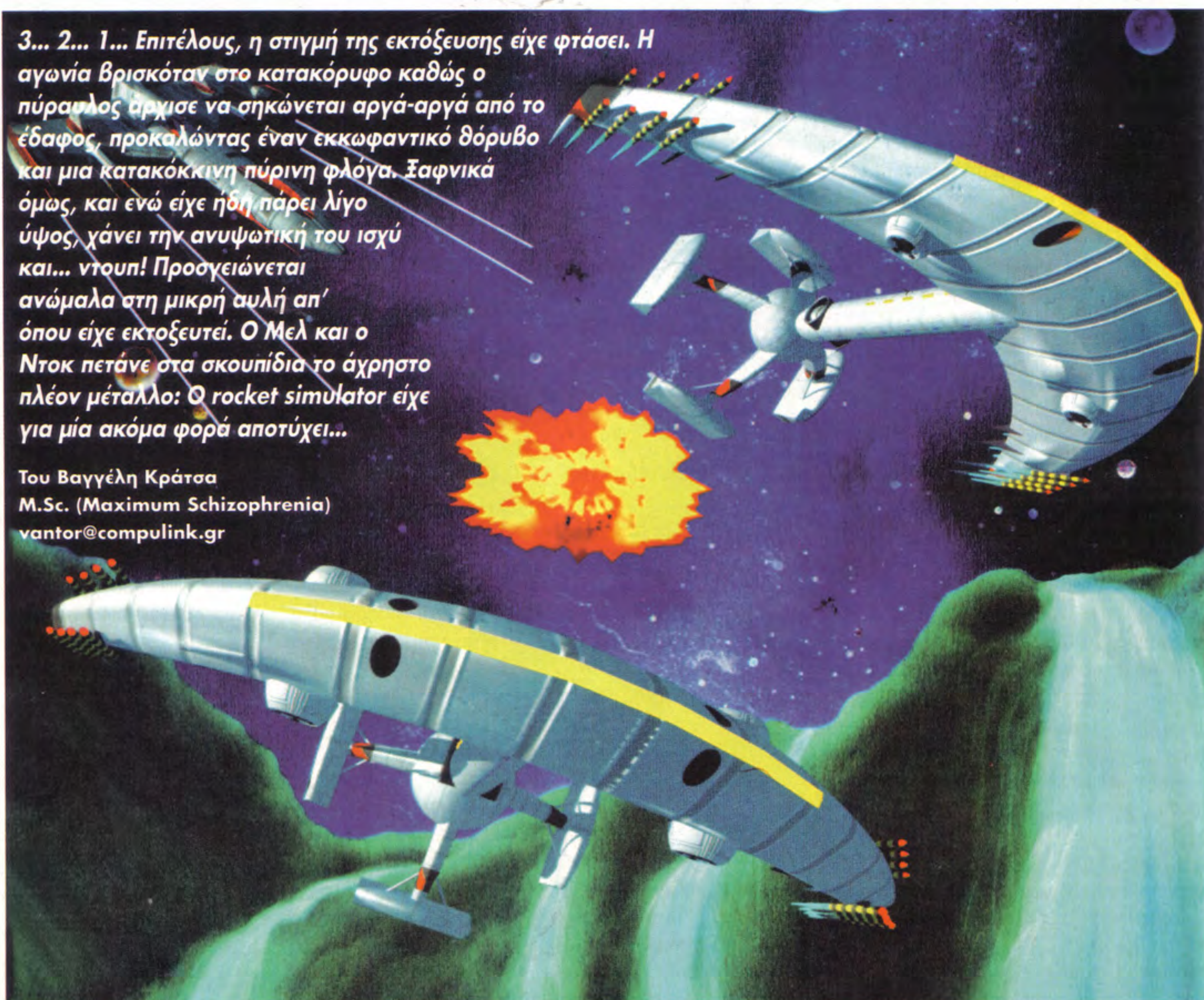
Το Timex Data Link είναι πραγματικά ένα πάρα πολύ χρήσιμο ρολόι, ειδικά για εκείνους τους ανθρώπους που έχουν πολλές υποχρεώσεις ή γι' αυτούς που δεν φημίζονται για την καλή τους μνήμη, με αποτέλεσμα να είναι πάντα ασυνεπείς στις υποχρεώσεις τους. Το Timex μπορεί να συνεργαστεί και με το Schedule+, τον Windows for Workgroups και, στο μέλλον, με το Schedule που περιέχεται στο "Office '95". Αν σας λείπει η οργάνωση από τη ζωή σας, τότε το Timex Data Link θα σας λύσει αρκετά προβλήματα, αφού είναι ένα ρολόι με ...οργανωτικό πνεύμα.

■

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

THE LAST DYNASTY



3... 2... 1... Επιτέλους, η στιγμή της εκτόξευσης είχε φτάσει. Η αγωνία βρισκόταν στο κατακόρυφο καθώς ο πύραυλος άρχισε να σηκώνεται αργά-αργά από το έδαφος, προκαλώντας έναν εκκωφαντικό θόρυβο και μια κατακόκκινη πύρινη φλόγα. Ξαφνικά όμως, και ενώ είχε ήδη πάρει λίγο ύψος, χάνει την ανυψωτική του ισχύ και... ντουπ! Προσγειώνεται ανώμαλα στη μικρή αυλή απ' όπου είχε εκτοξευτεί. Ο Μελ και ο Ντοκ πετάνε στα σκουπίδια το άχρηστο πλέον μέταλλο: Ο rocket simulator είχε για μία ακόμα φορά αποτύχει...

Του Βαγγέλη Κράτσα
M.Sc. (Maximum Schizophrenia)
vantor@compulink.gr

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Το Doom και το Wing Commander είναι σίγουρα τα παιχνίδια που έχουν επηρεάσει τη βιομηχανία game software όσο κανένα άλλο. Δεκάδες τίτλοι βασισμένοι στις κεντρικές ιδέες των δύο αυτών παιχνιδιών κατέκλυσαν τα τελευταία χρόνια την αγορά, επιβάλλοντας, με ορισμένες μικροδιαφορές ανάλογα με την περίσταση, δύο αντίστοιχα τυποποιημένα είδη gameplay.

Στην περίπτωση του Last Dynasty, έχουμε να κάνουμε από πρώτη ματιά με ένα Wing Commander clone, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά το action τμήμα του. Ομως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά και, σίγουρα, δεν μπορούμε να το προσπεράσουμε με αυτή μονάχα τη διαπίστωση, καθώς στην τελευταία αυτή δημιουργία της Coktel Vision /Sierra θα συναντήσουμε πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία. Η Coktel εξάλλου "ευθύνεται", όπως είναι γνωστό, για ιδιαίτερα πρωτότυπες παραγωγές (λ.χ. Goblins, Inca, Lost in Time και το επερχόμενο adventure thriller lost in town).

Εταιρία
Coctel Vision/ Sierra On-Line
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Κατηγορία
Strategy
Δυσκολία
Μέση



Το αρχικό menu του Last Dynasty.



Ενας από τους πλανήτες όπου θα προσγειωθείτε...

Το Last Dynasty, λοιπόν, έρχεται σε 2 CDs, το πρώτο από τα οποία περιέχει το πρόγραμμα εγκατάστασης και τις combat phases, ενώ το δεύτερο τις adventure phases.

Εδώ ακριβώς έγκειται και το πλέον πρωτοποριακό στοιχείο του παιχνιδιού: Παίζουμε ουσιαστικά δύο παιχνίδια σε ένα, καθώς το space combat simulation εναλλάσσεται με την εξερεύνηση και την επίλυση γρίφων σε έναν τεράστιο διαστημικό σταθμό.

Η Coktel προσπάθησε βέβαια για πρώτη φορά στο Inca να δώσει κάτι παρόμοιο συνδυάζοντας στοιχεία από διάφορα είδη gameplay, όμως εδώ πέτυχε πραγματικά την ιδανική δόση, το παιχνίδι που θα το παίξουν με την ίδια ευχαρίστηση δύο εντελώς διαφορετικές κατηγορίες παικτών, ανακαλύπτοντας ίσως για πρώτη φορά τη γοητεία της "άλλης όψης του νομίσματος".



Ο ήρωας "in full uniform".

Στο Last Dynasty περιλαμβάνονται βέβαια και μπόλικες cinematic sequences που προωθούν την πλοκή ή δίνουν κάποια hints για τις επόμενες αποστολές.

Επαγγελματίες του κινηματογράφου βοήθησαν για να αποκτήσει το παιχνίδι την ανάλογη αίσθηση, ενώ ο χρόνος ολοκλήρωσης της παραγωγής έφτασε τα δύο χρόνια και το συνολικό κόστος τα δύο εκατομμύρια δολάρια. Το Last Dynasty λει-



Μία από τις συμμάχους σας ενώ ζητά βοήθεια.

τουργεί κάτω από περιβάλλον Windows, κάτι που η Sierra δείχνει να καθιερώνει πλέον.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Παίρνεις το ρόλο του Μελ, ενός tech-maniac νέου με ειδικότητα στην κατασκευή εξομοιωτών (όχι αναγκαστικά επιτυχημένων) που φτιάχνεις μαζί με τον κολλητό σου, τον Ντοκ. Μια μέρα γίνεστε και οι δύο θύματα απαγωγής από εξωγήινους και μεταφέρεστε σε έναν άλλο πλανήτη.

Εκεί συναντάς τον Yanni, ο οποίος σου εξηγεί πως είναι ο πατέρας σου, ο Φύλακας της Απόλυτης Γνώσης. Οταν ο πλανήτης σου δέχτηκε εχθρική επίθεση, αναγκάστηκε να μεταφέρει την Απόλυτη Γνώση σε σένα και στον αδελφό σου, για να μην πέσει μια τέτοια δύναμη στα χέρια των αντιπάλων. Εσένα επέλεξε να σε στείλει στη Γη, απ' όπου σε ανακάλεσε καθώς είσαι απαραίτητος για να πολεμήσεις τώρα που έφτασε η ώρα της Απελευθέρωσης.

Μάλιστα ο Ντοκ δεν είναι φίλος σου, όπως νόμιζες τόσα χρόνια, αλλά ο πιστός σου ακόλουθος που στάλθηκε από τον Yanni για να σε προστατεύει στο διάστημα της μετανάστευσής σου στη Γη. Μπαίνοντας στο σκάφος σου, ένας ολόκληρος κόσμος σε περιμένει να τον κατακτήσεις: Η Τελευταία Δυναστεία βασίζεται πλέον στα χέρια σου!

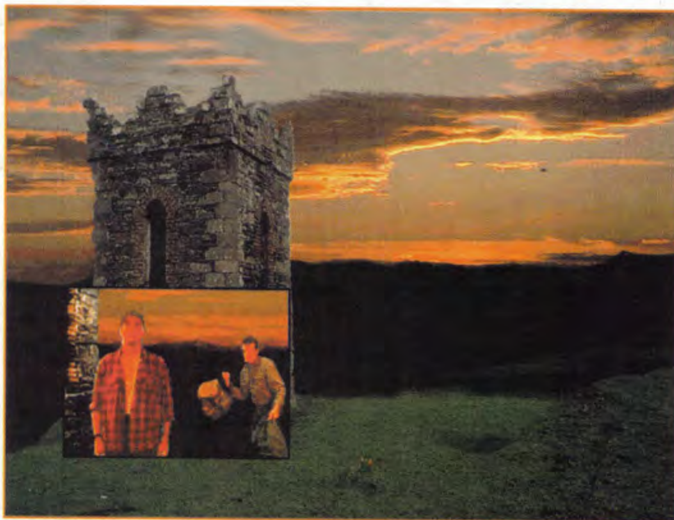


Επειτα από λίγο, τα πράγματα θα πάψουν να είναι τόσο ειδυλλιακά...

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Μετά την εισαγωγή βρίσκεσαι πλέον στο σκάφος σου και ετοιμάζεσαι για τις πρώτες σου μάχες, καθώς το παιχνίδι ξεκινά σαν space combat simulator.

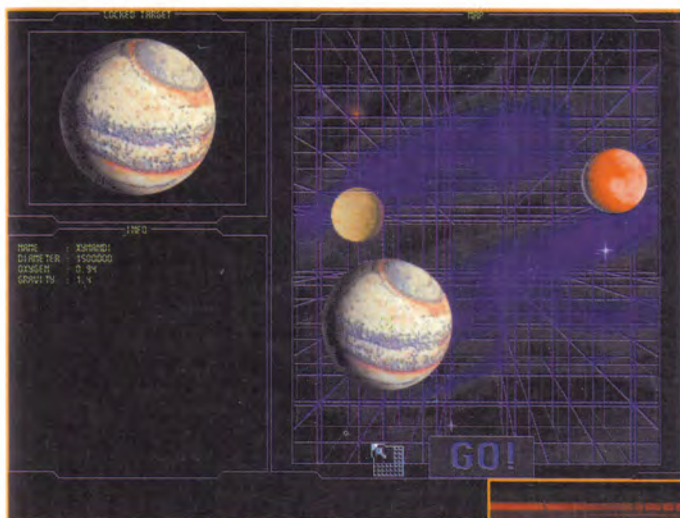
Στο cockpit του σκάφους βλέπεις ανά πάσα στιγμή τον αριθμό των εχθρών που απομένουν για να ολοκληρωθεί η αποστολή σου, τον αριθμό των συμμάχων που πολεμούν μαζί σου και το προσωπικό σου σκορ, πόσους δηλαδή εχθρούς κατέρριψες εσύ ο ίδιος. Ακόμα, στο cockpit φαίνεται η ταχύτητα, το είδος του όπλου που χρησιμοποιείς, τα διαθέσιμα πυρομαχικά, καθώς και η ισχύς της ασπίδας και τα life points του δικού σου αλλά και του αντίπαλου σκάφους. Τα life points αρχίζουν να μειώνονται μόλις η shielding power φτάσει στο μηδέν, και όταν μηδενιστούν και αυτά, επέρχεται το τέλος με μια θεαματική έκρηξη. Επίσης, από εδώ μπορείς να δεις τη διάθεση και συμπεριφορά των εχθρικών σκαφών, αν δηλαδή έχουν σκοπό την επίθεση, τη διαφυγή, τον ανεφοδιασμό, την προστασία άλλου σκάφους ή είναι παθητικά χωρίς συγκεκριμένη αποστολή.



Από εδώ ξεκίνησαν όλα...

Εχεις τη δυνατότητα να αλλάξεις τα display modes των διαφόρων ενδείξεων του panel (ψηφιακά, charts, ποσοστιαία κ.λπ.) ή ακόμα και να κλείσεις τελείως κάποια αν το επιθυμείς. Ο χειρισμός γίνεται με joystick ή με mouse, πατώντας enter όταν θέλεις να κεντράρεις τον direction cursor. Στο κάτω μέρος του cockpit βρίσκεται, τέλος, το radar.

Τα διαθέσιμα όπλα είναι το laser που έχει απεριόριστη διάρκεια και απλώς χρειάζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα στιγμιαία παύση λειτουργίας για επαναφόρτιση, τα missiles που είναι ιδανικά για την καταστροφή γρήγορων σκαφών καθώς είναι remote-controlled και, αν λοκάρουν από την εκτόξευση τον εχθρό, τον ακολουθούν μέχρι να τον πε-



Εδώ επιλέγετε τον επόμενο προορισμό σας και παίρνετε χρήσιμες πληροφορίες για τους πλανήτες.

τύχουν, τα rockets που είναι κατάλληλα για μακρινούς στόχους και μπορούν να εξολοθρεύσουν ολόκληρα αντίπαλα σμήνη, και τα aft mines που τα χρησιμοποιείς όταν σε καταδιώκουν, επειδή πέφτουν από το πίσω μέρος του σκάφους και επιπλέουν στο διάστημα ώσπου να έρθουν σε επαφή με εχθρικό σκάφος οπότε και εκρήγνυνται. Τα spacecrafts που θα αντιμετωπίσεις στο last dynasty ανήκουν στις κατηγορίες fighter, cargo ship, bomber, space station και satellite.

Πατώντας το F8, βλέπεις το χάρτη στον οποίο απεικονίζονται όλα τα σκάφη που βρίσκονται στην combat zone και η τακτική που ακολουθούν. Ανάλογα με το χρώμα που έχει το καθένα, διακρίνεις ποια σου επιτίθενται, ποια δέχονται τα ίδια επίθεση, ποια προστατεύονται από άλλα κ.λπ. Μπορείς να καθορίσεις μέσω του χάρτη και τη στρατηγική της ομάδας σου, δίνοντας εντολή σε κάποιον σύμμαχο να στραφεί εναντίον ενός συγκεκριμένου αντιπάλου ή να υπερασπιστεί έναν άλλο σύμμαχο. Διευκρινίζουμε στο σημείο αυτό ότι το strategy plan στο Last Dynasty παίζει σπουδαίο ρόλο, αφού πολλές φορές θα χρειαστεί για να ολοκληρώσεις μια αποστολή να ακολουθήσεις ένα συγκεκριμένο σχέδιο που μπορεί να περιλαμβάνει ακόμα και την προστασία ενός εχθρικού spacecraft!

Στο χάρτη έχεις βέβαια τη δυνατότητα να κάνεις zoom in, zoom out, να τον μετακινήσεις σε 4 διευθύνσεις, ενώ υπάρχει και ένα ειδικό πλήκτρο απ' όπου καλείς ενισχύσεις εάν τις χρειάζεσαι και υπάρχει ικανός διαθέσιμος αριθμός.

Με το δεξί πλήκτρο του mouse ανοίγει η icon bar απ' όπου επιλέγεις τις λειτουργίες save/restore/quit, το ποσοστό του detail, αν θα ακούς -ή όχι- μουσική και αν θα έχεις automatic speed control. Επίσης, υπάρχει help για όλα τα σημεία του χειρισμού (που έτσι κι αλλιώς είναι εύκολος και συνηθίζεται γρήγορα) αλλά και ένα σύντομο briefing για την τρέχουσα αποστολή και το σκοπό της. Αξίζει να σημειώσουμε ότι ο βαθμός δυσκολίας στις μάχες είναι στην αρχή μικρός μέχρι να επέλθει εξοικείωση με το παιχνίδι και κατόπιν αυξάνεται προοδευτικά χωρίς απότομες εξάρσεις, κάτι που σίγουρα κάνει το gameplay ακόμα πιο ευχάριστο.



Ενας από τους computers που πρέπει να ενεργοποιήσετε στο adventure section.



Μέρος του διαστημικού σταθμού στο adventure section.

ADVENTURE TIME

Τα adventure parts του παιχνιδιού έχουν και αυτά πολύ απλό interface:

Μετακινώντας τον cursor στην οθόνη, βλέπεις τα ενεργά αντικείμενα και με το αριστερό πλήκτρο του mouse τα επιλέγεις, οπότε μπορείς ή να τα κάνεις κλικ σε κάποια άλλα (use) ή να κάνεις κλικ στο δεξί πλήκτρο οπότε μπαίνουν στο inventory σου. Το inventory ανοίγει επίσης και



Ακόμη ένα κομμάτι του διαστημικού σταθμού.



Από το level 2 του adventure κομματιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μια υπερπαραγωγή που καταφέρνει να έχει movies, action και puzzle-solving στις σωστές δόσεις. Δεν υπάρχει περίπτωση να το αφήσετε στη μέση (εκτός αν το κάνετε επίτηδες για να μου πάτε κόντρα!), αν όμως δεν έχετε ισχυρό μηχάνημα forget it before you regret it...

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	95
ΑΝΤΟΧΗ	92
GAMEPLAY	90

91%

από την icon bar. Μια πολύ χρήσιμη επιλογή είναι το ότι, αν θέλεις, σταματάς οποιαδήποτε στιγμή το adventure και επανέρχεσαι σε combat. Για να τελειώσεις όμως το παιχνίδι θα πρέπει να έχεις ολοκληρώσει υποχρεωτικά όλες τις adventure phases. Αν "εγκαταλείψεις τα εγκόσμια" κατά τη διάρκεια του adventure (κάποιες αναθυμιάσεις σε ένα ενυδρείο, για παράδειγμα, μπορεί να γίνουν εξαιρετικά επικίνδυνες) έχεις τη δυνατότητα να κάνεις continue από το αμέσως προηγούμενο χρονικό σημείο.



Το laser που καταστρέφει το robot.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εντυπωσιακά τα γραφικά του Last Dynasty, σίγουρα δημιουργούν τη σωστή ατμόσφαιρα που απαιτείται για να "ζήσεις" ένα διαστημικό παιχνίδι. Τα videos είναι αρκετά και πρέπει να τα παρακολουθήσετε με προσοχή (δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή και για text παρά μόνο speech) επειδή κρύβουν σημαντικές πληροφορίες. Αυτό όμως που πραγματικά θεωρώ μοναδικό είναι το soundtrack, ένα επικό και συνάμα λυρικό αριστούργημα που δένει θαυμάσια με την κάθε σκηνή του παιχνιδιού, έχει πολλά θέματα και πιστεύω πως ποτέ δεν θα διανοηθείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή απενεργοποίησής του. Η ομιλία των διαφόρων χαρακτήρων είναι καθαρότατη και οι φωνές σωστά διαλεγμένες (το πάθημα του Inca μάλλον έχει γίνει πια μάθημα). Το μόνο πρόβλημα που παρουσιάζεται στο speech είναι σε κάποιες περιπτώσεις μέσα στο spacecraft όπου επαναλαμβάνεται για δεύτερη φορά η τελευταία φράση.

Η ταχύτητα του animation είναι ικανοποιητική, υπήρξε πτώση της μόνο όταν αντιμετωπίζαμε ταυτόχρονα πολλά εχθρικά spacecrafts, οπότε ακόμα και σε 486/100 με 8 MB το παιχνίδι ήταν σχετικά αργό.

THE TIPS SECTION

Αν και ο χειρισμός σε όλες τις φάσεις του Last Dynasty είναι εύκολος και χωρίς προβλήματα, θα χρειαστεί από τις πρώτες κιόλας αποστολές να χρησιμοποιήσεις στρατηγική. Για να φτάσεις στον πλανήτη Ridack, περνάς από το πεδίο ενός changer (εχθρικού δορυφόρου) ο οποίος μπλοκάρει τα όργανα του πάνελ σου, καθιστώντας αδύνατη την προσγείωση στον πλανήτη. Αν καταστρέψεις τον changer, αμέσως ένα σμήνος 14 ταχύτατων πολεμικών spacecrafts κινείται ε-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

TAB ή -	μείωση ταχύτητας
left-shift ή +	αύξηση ταχύτητας
space bar	επιλογή του πλησιέστερου εχθρού
arrow keys	αντίστοιχο view του σκάφους μας
5 στο αριθμητικό πληκτρολόγιο	full screen view, χωρίς cockpit
P	pause
R	radar mode
S	αλλάζει ανάμεσα σε automatic και manual speed
control F1	επιλέγει lasers
F2	επιλέγει rockets
F3	επιλέγει missiles
F4	επιλέγει mines
F5	αλλάζει ανάμεσα σε δύο cursors
F6	επιλέγει το αμέσως επόμενο spacecraft
F7	επιλέγει το αμέσως προηγούμενο spacecraft
F8	map on/off
F9	air brake
F10 ή δεξί πλήκτρο mouse	αλλάζει ανάμεσα σε pilot mode και parametric mode (στο parametric mode μπορούμε να κάνουμε αλλαγές στα panel display mode, να καλέσουμε το icon bar κ.λπ., ενώ η δράση παγώνει).
F11	booster (maximum speed)
enter	κεντράρει τον direction cursor


Σκυθρωπός μετά την αποτυχία του rocket simulator.


Ο εχθρός σε video sequence.

ναντίον σου, αφαιρώντας κάθε ελπίδα για επιβίωση. Τι κάνεις για να μπορέσεις να προσγειωθείς; Κοιτώντας το χάρτη, θα διακρίνεις σε ένα σημείο της combat zone, τρία αντίπαλα σκάφη, δύο μαχητικά και ένα cargo ship (barge). Μέσω του χάρτη κατευθύνεσαι προς τα εκεί. Πλησιάζοντας θα διαπιστώσεις ότι, έχοντας απομακρυνθεί από το πεδίο δράσης του δορυφόρου, το πάνελ σου είναι και πάλι OK.



Ο map του last dynasty. Στο κέντρο διακρίνονται το αεροσκάφος μας (arrow) και δύο εχθρικά σκάφη.

Αφού καταρρίψεις τα δύο μαχητικά, πάρε από πίσω το barge που έχει για προορισμό τον Ridack. Μόλις φτάσει στο δορυφόρο, το barge θα στείλει ένα σήμα και θα περάσει ελεύθερα, οπότε ακολουθώντας το θα περάσεις και εσύ και θα μπορέσεις να προσγειωθείς στον πλανήτη.

Στο πρώτο adventure section πώς θα μπορέσεις να περάσεις το robot στο lab;

Θα χρειαστείς τα fuse, paint, broken glass. Δώσε look at trionic laser, open box, put fuse in box, close box. Πήγαινε τώρα στο robot και όταν αυτό κλείσει τις πόρτες, use paint on two sensors (δεξιά και αριστερά). Την επόμενη φορά που θα πας στο robot, θα σου απαγορέψει ξανά την είσοδο αλλά οι πόρτες θα έχουν μείνει ανοιχτές. Στο trionic laser δώσε push ignition switch, παρατήρησε πως η ακτίνα του χτυπάει το desk. Αν υπήρχε άραγε ένας τρόπος να αλλάξεις την κατεύθυνσή της... Αν προσέξεις καλά το desk, θα ανακαλύψεις ένα ledge. Use broken glass on ledge και μετά push ignition switch. Η ακτίνα του laser θα ανακλαστεί στο broken glass και θα χτυπήσει το robot, θέτοντάς το εκτός λειτουργίας και ανοίγοντας ταυτόχρονα το δρόμο.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	486/33 το λιγότερο.
	8 MB RAM.
	CD.
	SVGA 640x480x256.
	Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs και μας το πρόσφερε η ΜΕΤΡΟΝ ΟΕ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Last Dynasty δημιουργεί ένα νέο είδος παιχνιδιού "2 σε 1", που σίγουρα θα υιοθετηθεί και από άλλες εταιρίες στο μέλλον. Ο συνδυασμός adventure και space combat simulation έδειξε ότι μπορεί να δημιουργήσει ένα ιδιαίτερα εθιστικό και ατμοσφαιρικό game που θα μας κρατήσει για αρκετό καιρό συντροφιά. Εμείς είχαμε στα χέρια μας την english version, απ' όσο όμως γνωρίζουμε ο τίτλος κυκλοφορεί σε έκδοση με ελληνικό manual και σε χαμηλή τιμή.

Με δυο λόγια: buy this box now!

■

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

Ενα συγκριτικό τεστ μεταξύ των τριών καλύτερων beat'em up που κυκλοφορούν στην αγορά. Καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας. Οι μονομάχοι κατεβαίνουν στην αρένα του PC Master και η μονομαχία αρχίζει...

FX FIGHTER

CPU: 486
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2

Ξεκινώντας με το FX Fighter μπορεί κάποιος να διαπιστώσει ότι τα γραφικά των παικτών, τα animations αυτών και η τρισδιάστατη άποψη του χώρου είναι στοιχεία που κάπου έχει ξαναδεί. Πράγματι, το παιχνίδι είναι κατά πολύ όμοιο με το Virtual Fighter που κυκλοφορεί σε coin op. Οσοι, λοιπόν, το έχετε δει καταλαβαίνετε ότι πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό beat'em up, το οποίο ξεφεύγει από την κλασική δισδιάστατη απεικόνιση: και οι δύο μονομάχοι κινούνται σε μία τετράγωνη αρένα, ενώ η κάμερα από την οποία τους βλέπουμε αλλάζει συνεχώς ύψος και απόσταση, τεχνική παρόμοια με αυτήν των παιχνιδιών Stand Alone in the Dark. Βέβαια, η τρισδιάστατη απεικόνιση δεν σημαίνει ότι μπορούμε να κινούμαστε ελεύθερα στο χώρο, μια και οι παίκτες -όπως και να βρεθούν- είναι πάντα πρόσωπο με πρόσωπο με τον άλλον. Το FX Fighter, ωστόσο, ξεχωρίζει για την πολύ φυσική απόδοση των παικτών, κάτι το οποίο έχει επιτευχθεί με το να κινηματογραφηθούν όλες οι κινήσεις από κανονικούς ανθρώπους, αλλά και για τη μεγάλη ποικιλία κινήσεων. Συγκεκριμένα, κάθε παίκτης μπορεί να κάνει μέχρι 40 διαφορετικές επιθετικές κινήσεις, αλλά η άμυνα είναι κάτι που απουσιάζει από το FX Fighter.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από το όμοιό του Virtual Fighter στα coin op.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	90

89%

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

CPU: 486
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2

Περνάμε, όμως, στο πολύ πιο γνωστό -εδώ και πολλά χρόνια- Street Fighter, το οποίο μετά από πολλές εκδόσεις και τροποποιήσεις έχει φθάσει πλέον στην έκδοση Super Street Fighter 2 Turbo. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει γίνει παγκόσμια γνωστό, μια και έχει κυκλοφορήσει σε όλα τα for-



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια του κλασικού με μεγάλο α-τού το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	86

85%

mats υπολογιστών αλλά και σε όλα τα consoles και coin op. Το παιχνίδι σίγουρα παραμένει από τα κορυφαία του είδους του, αλλά παρ' όλα αυτά έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία του και οι χαρακτήρες του, οι οποίοι βασίζονται αποκλειστικά σε γραφικά, δεν είναι πια τόσο ρεαλιστικοί όσο των ανταγωνιστών του. Ωστόσο, είναι ακόμη σε θέση να διατηρήσει το ενδιαφέρον, αφού διαθέτει 14 διαφορετικούς πολεμιστές, ενώ οι special και secret noves του καθενός είναι από τις πιο εντυπωσιακές που έχουμε δει. Τα γραφικά είναι σίγουρα καλοσχεδιασμένα και πολύχρωμα, αλλά η απουσία δυνατότητας για 3D περιβάλλον σίγουρα του αφαιρεί πόντους έναντι των άλλων δύο. Αδιαφιλονίκητα, όμως, θα παραμείνει για καιρό ακόμα στην κορυφή των προτιμήσεων, καθώς διαθέτει ένα από τα καλύτερα gameplay αφού συνδυάζει εύκολες κινήσεις με μεγάλη ποικιλία.



WARRIORS

CPU: 486
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2

Το τρίτο παιχνίδι που παρουσιάζουμε με τίτλο Warriors είναι ακόμη πιο πρωτότυπο από τα άλλα δύο, μια και σε αυτό για πρώτη φορά οι διάφοροι πολεμιστές είναι εξαρχής εφοδιασμένοι με κάποιο όπλο. Οπως, λοιπόν, βλέπουμε χρησιμοποιούνται σπαθιά, τσεκούρια, ρόπαλα του baseball, φίδια, ακόντια και άλλα, αφού ο καθένας χρησιμοποιεί το δικό του. Συνολικά, υπάρχουν 10 διαφορετικοί μονομάχοι, ενώ ο μεγάλος "κακός" θα μας περιμένει στο τέλος. Εκτός όμως από τα όπλα με τα οποία μπορούμε να αναπτύξουμε πολλές νέες τεχνικές, το παιχνίδι προκαλεί αμέσως αίσθηση με την ποιότητα των γραφικών. Ολα τα background γραφικά είναι άψογα σχεδιασμένα και θυμίζουν πίνακα παρέχοντας όμως ταυτόχρονα και την αίσθηση του βάθους. Μάλιστα, για κάθε νέα μάχη που δίνουμε και όσο ανεβαίνουμε στις νίκες το τοπίο αυτής αλλάζει μέχρι που μέσα στην κεντρική αρένα αντιμετωπίζουμε τον master του παιχνιδιού. Με το τέλος ενός αγώνα μπορούμε να τον δούμε ολόκληρο σε replay και μάλιστα σε 3D περιβάλλον. Επειδή, όμως, όταν έχετε το τρισδιάστατο περιβάλλον ενεργοποιημένο δεν υπάρχουν καθόλου background γραφικά, ίσως να προτιμήσετε και πάλι την κλασική άποψη, η οποία όμως μπορεί να απεικονίζεται και σε SVGA mode. Βέβαια, οι εκπλήξεις δεν τελειώνουν εδώ, καθώς μέσω άλλου cheat mode μπορείτε να ενεργοποιήσετε τους τρεις κρυφούς αντιπάλους μεταξύ των οποίων συμπεριλαμβάνονται ένα "λαγουδάκι" του Playboy και ένας παίκτης του μπάσκετ. Ολα αυτά, όμως, καθώς και οι special moves όλων των παικτών θα σας αποκαλυφθούν κατά τους επόμενους μήνες μέσα από τη στήλη Hints and Tips.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά πρωτότυπο beat'em up με πολλά κρυφά -αλλά φανερά εντυπωσιακά- στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

92%



Συμπερασματικά, και τα τρία παιχνίδια είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Αν, μάλιστα, προσθέσουμε και το Mortal Kombat 2, η κορυφή έχει ολοκληρωθεί. Κανένα από αυτά δεν διαθέτει τόσο πολλά στοιχεία ώστε να ξεχωρίσει απόλυτα. Και τα τρία, όμως, δείχνουν το ύφος των νέων παιχνιδιών του είδους που θα ακολουθήσουν.

Τα παιχνίδια μάς έδωσε το κατάστημα Momentum.

του Αργύρη Γιαγιά

FIGHTER WING

CPU: 386
RAM: 4-8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

Μπορεί το καλοκαίρι για το χώρο των computer games να είναι μία σχετικά "νεκρή" περίοδος, ωστόσο σε ορισμένα είδη παιχνιδιών σημειώθηκαν αρκετά αξιόλογες κυκλοφορίες, στις οποίες όμως δεν συμπεριλαμβάνονταν τα flight simulators και κυρίως αυτά που ασχολούνται με πολεμικά αεροσκάφη. Ετσι, οι όποιες κυκλοφορίες υπήρξαν είτε προέρχονταν από κάποια μικρή εταιρία είτε από κάποια επώνυμη που δεν είχε προηγούμενη εμπειρία σε αυτό το χώρο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία φιλότιμη πρώτη προσπάθεια από μία νέα εταιρία που, όμως, δεν μπορεί να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό.

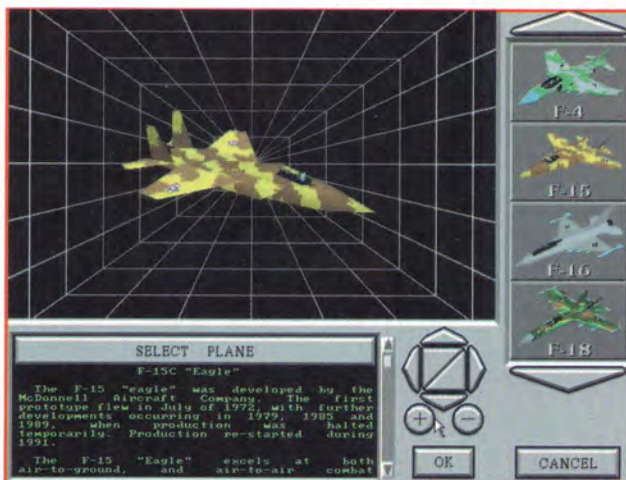
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	66
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	77

74%

Το Fighter Wing ανήκει στην πρώτη κατηγορία μια και η εταιρία παραγωγής ονομάζεται Gemsoft Corporation και είναι καναδική. Μέχρι σήμερα δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο αξιόλογο πρόγραμμα - άλλωστε είναι και σχετικά πρόσφατη στο χώρο. Οι περισσότεροι προγραμματιστές της εταιρίας προέρχονται από την τέως Σοβιετική Ενωση και εργάζονταν στα computers της πολεμικής αεροπορίας μέχρι το τέλος του "ψυχρού πολέμου". Μάλιστα, η προέλευση των προγραμματιστών γίνεται αντιληπτή και μέσα στο παιχνίδι, αφού εκτός από τα F-15 και F/A-18 υπάρχουν και τα σοβιετικά Mig-29 και Su 27. Το παιχνίδι, λοιπόν, ενώ μοιάζει με simulation στην πραγματικότητα δεν είναι.



Πρόκειται για ένα απλοποιημένο παιχνίδι, καθώς δεν υπάρχει απαίτηση από τον παίκτη για πολύ δύσκολες αποστολές ή για την ολοκλήρωση μεγάλων campaigns. Αντιθέτως, η δομή του είναι τέτοια ώστε να πραγματοποιείτε πολλές μικρές και σχετικά εύκολες αποστολές. Η πλοήγηση των αεροσκαφών είναι και αυτή σχετικά απλή, μια και όπως ήδη αναφέραμε δεν έχει δοθεί μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια. Ωστόσο, το πρόγραμμα μπορεί να υπερηφανεύεται ότι διαθέτει από τα πιο ρεαλιστικά landscapes, καθώς τα γραφικά εδάφους είναι παρμένα από τις πραγματικές περιοχές στις οποίες αναφέρονται (Λιβύη, Συρία, Βοσνία κ.ά.).



Δύο ακόμη από τα ατού του προγράμματος είναι η δυνατότητα για πτήση σε δίκτυο και η δυνατότητα για υψηλή ανάλυση. Πιο συγκεκριμένα, σε περιβάλλον δικτύου μπορούν να συμμετάσχουν στο παιχνίδι μέχρι 16 παίκτες ταυτόχρονα, ενώ μπορείτε να παίξετε και σε υψηλή ανάλυση 800x600.



Εμείς είχαμε στη διάθεσή μας την CD-ROM έκδοση του παιχνιδιού, η οποία εκτός από τα προαναφερθέντα προσφέρει και πολλά video clips, τα περισσότερα από τα οποία είναι δανεισμένα από τη σειρά του Discovery Channel με τίτλο Fire Power.

Σίγουρα, το Fighter Wing δεν είναι ένα "simulator" που θα δημιουργήσει ιδιαίτερη αίσθηση. Πιστεύουμε ότι στα πιο σημαντικά του ατού συγκαταλέγεται η δυνατότητα για 16 παίκτες σε δίκτυο, αν και αυτό είναι κάτι που σιγά-σιγά αρχίζουν να προσφέρουν τα περισσότερα προγράμματα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

Του Αργύρη Γιαγιά

COMBAT AIR PATROL

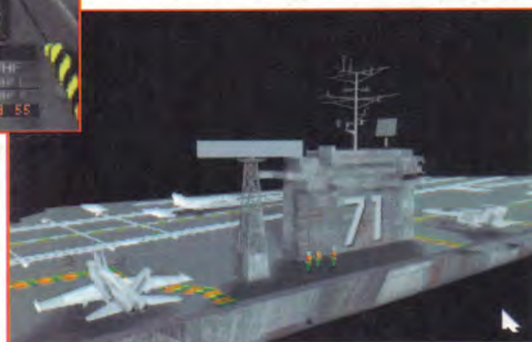
CPU: 486
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1





Σε αντίθεση με το Fighter Wing, το Combat Air Patrol δεν προέρχεται από κάποια μικρή εταιρία αλλά από την Psygnosis, γνωστή κυρίως από τη μεγάλη επιτυχία της σειράς Lemmings. Το Combat Air Patrol είναι η πρώτη προσπάθειά της στο χώρο των flight simulators, όμως σίγουρα το αποτέλεσμα δεν είναι το αναμενόμενο. Καταρχήν, μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί στην περιπολία αέρος (air patrol) παρά στη μάχη (combat). Υπάρχει πάρα πολύς χρόνος για πτήση χωρίς να κάνετε κάτι το συγκεκριμένο και όταν γίνεται κάποια μάχη, είναι σύντομη και σπάνια με ευτυχή για εσάς κατάληξη.

Είστε ο αρχάριος πιλότος ενός αεροπλανοφόρου. Πάνω σε αυτό υπάρχουν πολλές options για να επιλέξετε καθώς και πολλές practise αποστολές. Επίσης, μπορείτε να εξοπλίσετε το αεροσκάφος σας με όσες βόμβες, σφαίρες και πυραύλους πιστεύετε ότι πρόκειται να χρειαστείτε. Μόλις κατορθώσετε να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του αεροπλάνου διαπιστώνετε ότι υπάρχουν πολύ μεγάλα κενά στο gameplay, μια και καθώς πετάτε από waypoint σε waypoint δεν συμβαίνει κάτι το εξαιρετικό και σπάνια συναντάτε εχθρικά σκάφη. Βέβαια, κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορείτε να συμπιέσετε το χρόνο αλλά, εάν τη στιγμή εκείνη τολμήσετε να ακουμπήσετε το joystick προτού επιστρέψετε στο normal mode, η συντριβή είναι σίγουρη. Οταν, λοιπόν, μετά από αρκετή ώρα συναντήσετε κάποιον εχθρό, ή θα σας καταρρίψει εντός ολίγων δευτερολέπτων ή θα προσπαθείτε εσείς για πολλή ώρα να επιτύχετε το ίδιο. Ο χειρισμός του αεροπλάνου είναι πολύ ευαίσθητος αλλά, εάν καταφέρετε να τον συνηθίσετε, ίσως αρχίσετε πράγματι να διασκεδάζετε με το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές,



το Combat Air Patrol είναι ένα μέτριο παιχνίδι. Το πτητικό μέρος κάθε αποστολής έχει σχεδιαστεί με μεγάλη ακρίβεια, με αποτέλεσμα η ουσία του παιχνιδιού -οι μετά από μακρά διαστήματα πτήσης αερομαχίες- να χάνεται. Επιπροσθέτως, σημειώνουμε την ύπαρξη πολλών διαφορετικών views με τα οποία μπορούμε να δούμε το αεροπλάνο από σχεδόν οποιαδήποτε γωνία - και εδώ, όμως, διαπιστώνουμε ότι τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στο ύψος της ποιότητας που θα περιμέναμε. Συνεπώς, το Combat Air Patrol δεν είναι το είδος του εξομοιωτή με το οποίο θα έπρεπε να ξεκινήσει κάποιος αρχάριος, καθώς δεν περιέχει πολλά στοιχεία "διασκέδασης". Βέβαια, ακόμη και τους πιο έμπειρους πιλότους δεν πρόκειται να τους συγκινήσει, αφού σίγουρα έχουν παίξει με πολύ καλύτερους εξομοιωτές.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα απογοητευτικό για όσους περίμεναν ένα καλύτερο ξεκίνημα της Psygnosis σε αυτόν τον τομέα παιχνιδιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	66
ΑΝΤΟΧΗ	63

71%

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η καινούρια αυτή στήλη έχει σκοπό να σας μυήσει στον κόσμο των computer graphics με τη βοήθεια ενός πράγματι εντυπωσιακού εργαλείου κατασκευής γραφικών, το γνωστό σε όλους 3D Studio!

του Κώστα Καρπούζη

Το 3D Studio είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας φωτορεαλιστικών σκηνών και animation, όμοιο του οποίου δεν υπάρχει στην αγορά του PC. Οτιδήποτε μπορεί να συγκριθεί με το 3D Studio σήμερα στοιχίζει πολύ περισσότερο και απαιτεί εξαιρετικά ακριβό hardware για να δουλέψει. Οχι ότι το 3D Studio είναι ό,τι πιο οικονομικό υπάρχει, αλλά είναι σίγουρα πολύ φθηνότερο από άλλα προγράμματα που μπορούν να θεωρηθούν ανταγωνιστικά.

Το 3D Studio είναι ένα πολύπλοκο πρόγραμμα που απαιτεί ένα πολύ ισχυρό και εξοπλισμένο σύστημα. Ενα μεγάλο μέρος του προγράμματος θυμίζει το AutoCAD τόσο στη διασύνδεση με το χρήστη όσο και στους χειρισμούς. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το 3D Studio, δεν μπορείτε παρά να αφιερώσετε σημαντικό χρόνο για να το μάθετε.

Από τη στιγμή, όμως, που θα μάθετε τις δυνατότητες και το χειρισμό του προγράμματος, θα έχετε στα χέρια σας ένα φανταστικό εργαλείο. Ποιος δεν έχει ανάγκη από ένα πρόγραμμα όπως το 3D Studio; Ούτε λίγο ούτε πολύ, όλοι μας. Ενας αρχιτέκτονας που δουλεύει με το AutoCAD, για παράδειγμα, θα μπορούσε να πάρει τα σχέδιά του και να τα μετατρέψει σε τρισδιάστατες ρεαλιστικές σκηνές. Φανταστείτε την εντύπωση που θα δημιουργούσε σε έναν υποψήφιο πελάτη ο αρχιτέκτονας ή ο πολιτικός μηχανικός που θα του παρουσίαζε μία πολύ ρεαλιστική απεικόνιση του κτιρίου.

Οι παρουσιάσεις εταιριών είναι ένας άλλος μεγάλος τομέας εφαρμογών του 3D Studio, καθώς και η δημιουργία τηλεοπτικών spots και διαφημίσεων. Αν, μάλιστα, συνδυαστεί με μία κάρτα videographics για τη μείξη γραφικών και εικόνας video, κανείς δεν μπορεί να προσδιορίσει μέχρι πού θα φτάσετε. Η δημιουργία διδακτικών video είτε με διαδοχικές εικόνες είτε με animation είναι ένας άλλος μεγάλος τομέας εφαρμογών του 3D



Studio. Είμαι σίγουρος ότι θα υπάρξουν τόσο πολλές εφαρμογές όσοι και οι χρήστες αυτού του προγράμματος.



3D STUDIO ΚΑΙ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Το 3D Studio χρειάζεται μία κάρτα γραφικών για να δουλέψει και, φυσικά, όσο καλύτερη είναι η κάρτα τόσο καλύτερο θα είναι και το αποτέλεσμα. Ο ελάχιστος αριθμός χρωμάτων που πρέπει να μπορεί να εμφανίσει η κάρτα γραφικών για να δημιουργήσετε μία φωτορεαλιστική απεικόνιση είναι 256. Τέλος, για όσους θέλουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα, μπορούν να χρησιμοποιήσουν μία high colour SVGA ή μία true color, οι οποίες μπορούν να εμφανίσουν χιλιάδες μέχρι και εκατομμύρια χρώματα.

ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το 3D Studio δημιουργεί μοντέλα στις τρεις διαστάσεις και στη συνέχεια φωτορεαλιστικές απεικονίσεις των αντικειμένων αυτών καθώς και animation. Κάθε μοντέλο δημιουργείται από απλά αντικείμενα, στα οποία αργότερα αποδίδετε ιδιότητες υλικών, τοποθετείτε φωτεινές πηγές, κάμερες και, τέλος, χρησιμοποιείτε για την αναπαράσταση μιας σκηνής. Αν δημιουργήσετε μία ακολουθία τέτοιων σκηνών, μπορείτε να ζητήσετε από το 3D Studio να τις προβάλει στην οθόνη, τη μία μετά την άλλη, για να δώσει την εντύπωση του animation.

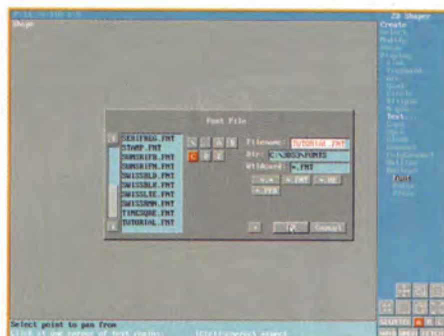
ΑΜ' ΕΠΟΣ ΑΜ' ΕΡΓΟΝ

Δεν είναι λίγες οι φορές που παρακολουθώντας ακόμη και δελτία ειδήσεων μένουμε εντυπωσιασμένοι από την ποιότητα και την αισθητική των computer graphics που βλέπουμε στην οθόνη μας. Υψηλή ανάλυση, εκατομμύρια χρώματα, ελάχιστος χρόνος απόδοσης, όλα όσα συνθέτουν αυτό που ονομάζεται broadcast quality ήταν μέχρι πριν από λίγο καιρό προνόμιο μόνο των πανάκριβων σταθμών εργασίας στα τηλεοπτικά και κινηματογραφικά studios. Με την πτώση, όμως, της τιμής των PCs και την ταυτόχρονη ραγδαία αύξηση της υπολογιστικής δύναμής τους έγινε δυνατό και για τους απλούς χομπίστες να συνθέτουν εντυπωσιακά αποτελέσματα στον προσωπικό τους υπολογιστή. Το 3D Studio της Autodesk, από την πρώτη εμφάνισή του πριν από τέσσερα χρόνια, έγινε το "αγαπημένο παιδί" όλων όσοι λάτρευαν τα graphics, αλλά αρνούνταν να υποκύψουν στην πρόκληση πιο "εξωτικών" υπολογιστών (λέγε με Amiga).

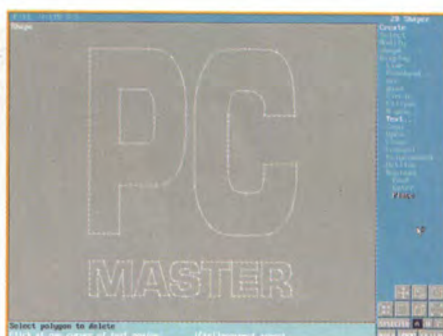
Το 3D Studio (3DS), στην πιο πρόσφατη έκδοσή του (Rel. 4), απαιτεί ένα ακριβό αλλά σίγουρα λογικού κόστους υπολογιστικό σύστημα: 386DX με συνεπεξεργαστή, αν και το πρακτικό ελάχιστο είναι 486DX/33 και τουλάχιστον 8MB RAM και 25MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ποτέ δεν υπάρχει αρκετή μνήμη για το 3DS. Οσο περισσότερη είναι η μνήμη του υπολογιστή μας τόσο ταχύτερα εμφανίζονται τα αποτελέσματα στην οθόνη μας. Αν η μνήμη δεν είναι αρκετή για να χωρέσει τα δεδομένα της σκηνής μας, τότε το 3DS καταφεύγει στην εικονική μνήμη του σκληρού δίσκου με σημαντικά αποτελέσματα στην ταχύτητα απόδοσης.

Το περιβάλλον εργασίας του 3DS δεν έχει καμία σχέση με τα φιλικά προς το χρήστη πακέτα των Windows, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι δύσχρηστο. Απλώς είναι προσαρμοσμένο στη γενικότερη "επαγγελματική" λογική της Autodesk και φροντίζει να κρατά το user-interface των πακέτων της λιτό αλλά λειτουργικό. Οι εντολές που έχουν σχέση με την επεξεργασία της σκηνής μας είναι στο δεξί μέρος της οθόνης, ενώ οι περισσότερες από αυτές οδηγούν σε διαδοχικές υποεπιλογές. Ετσι, όταν διαβάζει κανείς την εντολή modify/object/move, σημαίνει πως δίνει με τη σειρά τις παραπάνω επιλογές και στη συνέχεια εμφανίζεται ο cursor για την επιλογή του αντικειμένου για μετακίνηση. Οι επιλογές που έχουν σχέση με τη διαχείριση αρχείων είναι στο επάνω μέρος της οθόνης και είναι κρυμμένες μέχρι τη στιγμή που ο cursor θα περάσει από το μέρος τους. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνει, όπως είναι φυσικό, ο χώρος εργασίας που παρουσιάζει κάποιες όψεις της σκηνής όπως αυτές καθορίζονται από το χρήστη, ενώ η επικοινωνία ανάμεσα στα διάφορα modules του πακέτου γίνεται με τα fuction keys ή από το menu στην κορυφή της οθόνης.

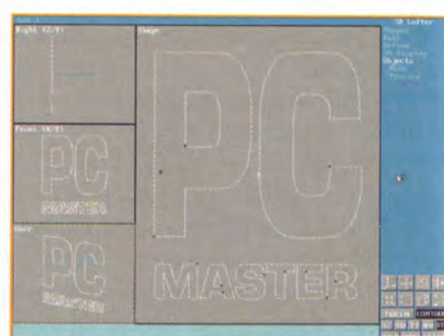
Στις εικόνες που ακολουθούν περιγράφεται η απλή και σύντομη διαδικασία για την παραγωγή ενός αρκετά εντυπωσιακού λογότυπου. Σε καμία περίπτωση δεν φιλοδοξούν οι εικόνες να σας μάθουν το 3D Studio, αλλά σίγουρα αποτελούν μία φιλική εισαγωγή στο χαώδες αλλά παντοδύναμο αυτό πακέτο. Οπλιστείτε, λοιπόν, με υπομονή και χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας. Αυτό, άλλωστε, έφερε και τον Spielberg εκεί όπου είναι! Καλή επιτυχία...



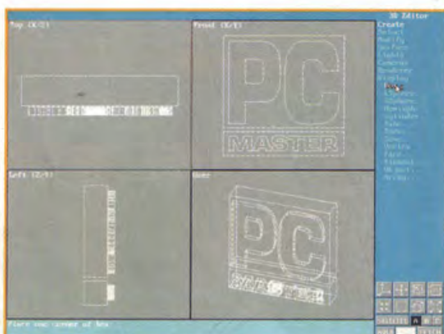
1 Για αρχή, ας δημιουργήσουμε κάτι απλό: το λογότυπο του αγαπημένου μας περιοδικού. Πατώντας F1 μεταφερόμαστε στο 2D Shaper, όπου μπορούμε να σχεδιάσουμε δισδιάστατα αντικείμενα και στη συνέχεια να τους δώσουμε όγκο. Για να φτιάξουμε τους χαρακτήρες που θέλουμε, επιλέγουμε create/text/font και διαλέγουμε το tutorial.fnt.



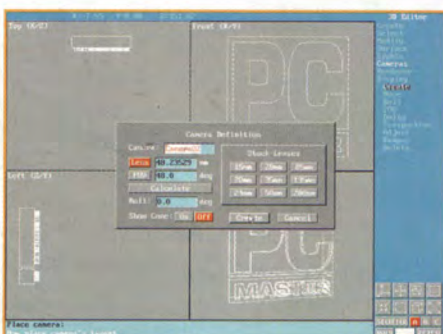
2 Μετά επιλέγουμε enter και εισάγουμε PC στο πλαίσιο διαλόγου. Επιλέγουμε place και σχηματίζουμε, τραβώντας το ποντίκι, ένα παραλληλόγραμμο μέσα στο οποίο θέλουμε να περικλείεται το κείμενο που γράψαμε. Αφού τοποθετήσουμε την πρώτη λέξη, επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για το master. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, πρόκειται για όλο το κείμενο. Δίνουμε, shape/assign/all.



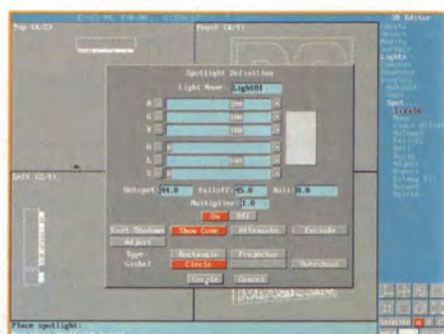
3 Πατώντας F2 μεταφερόμαστε στο 3D Lofter, στο module δηλαδή που τα δισδιάστατα σχήματα του 2D Shaper παίρνουν όγκο και γίνονται τρισδιάστατα. Δίνοντας shape/get/shaper, η κενή οθόνη του 3DS αντικαθίσταται από το σχήμα που μόλις δημιουργήσαμε. Δίνουμε shape/center για να κεντράρουμε το λογότυπό μας και κατόπιν objects/make.



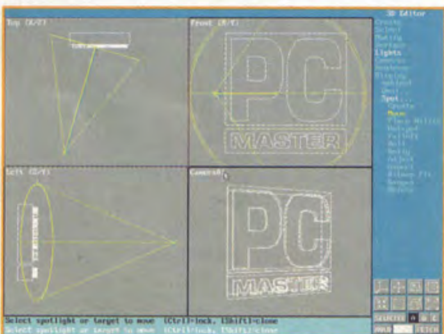
4 Πατώντας F3 μεταφερόμαστε στο 3D Editor. Εδώ μπορούμε να δημιουργήσουμε απευθείας τρισδιάστατα αντικείμενα, όπως σφαίρες ή κυλίνδρους, και να επεξεργαστούμε αυτά που ήδη έχουμε ορίσει. Ας φτιάξουμε, λοιπόν, δύο παραλληλεπίπεδα και ας τα τοποθετήσουμε πίσω ακριβώς από το λογότυπό μας. Με την εντολή create/box, αρχικά ορίζουμε τη μια πλευρά του αντικειμένου μας και στη συνέχεια το πάχος του.



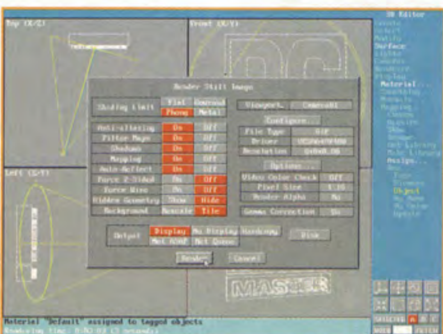
5 Θα ορίσουμε μια δική μας virtual κάμερα. Δίνοντας camera/create, το 3DS μας προτρέπει να τοποθετήσουμε, αρχικά με το ποντίκι, την κάμερα σε ένα σημείο του χώρου και στη συνέχεια να καθορίσουμε το σημείο προς το οποίο θα βλέπει. Στο πλαίσιο διαλόγου, το οποίο εμφανίζεται αμέσως μετά, μπορούμε να επιλέξουμε τη διάμετρο του φακού μας καθώς και άλλες λεπτομέρειες σχετικές με την κάμερα.



6 Με λογική όμοια αυτής που χρησιμοποιήσαμε και για την κάμερα, δημιουργούμε έναν προβολέα. Δίνουμε lights/spot/create και τον τοποθετούμε πολύ κοντά στην κάμερα που ορίσαμε προηγουμένως. Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται, πατάμε το κουμπί show cone ώστε να βλέπουμε μέσα στο 3D Editor τα όρια της περιοχής που φωτίζει ο προβολέας μας.



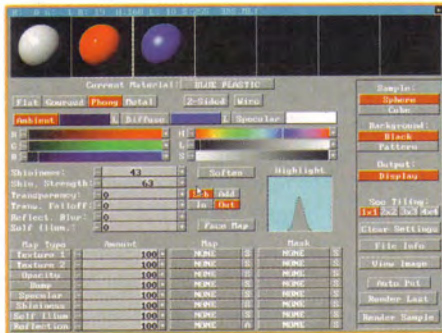
7 Αφού έχουμε ορίσει την κάμερα και τον προβολέα μας, τα τοποθετούμε όπως περίπου στο σχήμα: μπροστά από το λογότυπο και λίγο προς τα αριστερά του. Είμαστε τώρα έτοιμοι για ένα γρήγορο test render, χωρίς πολλές λεπτομέρειες, για να δούμε πώς πράγματι φαίνονται τα αντικείμενά μας.



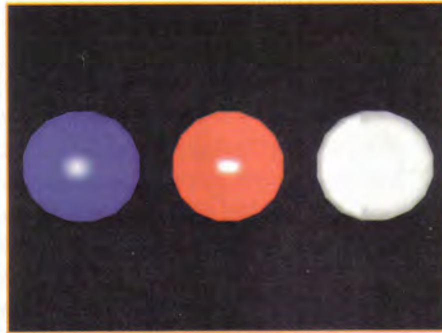
8 Πατώντας, λοιπόν, Alt+R ή δίνοντας renderer/render view μας προκύπτει το εικονιζόμενο πλαίσιο διαλόγου. Στο σημείο αυτό μπορούμε να ελέγξουμε το φιλτράρισμα ή όχι της εικόνας, την εμφάνιση σκιών, την ανάλυση της τελικής εικόνας και το αρχείο γραφικών που θα προκύψει.



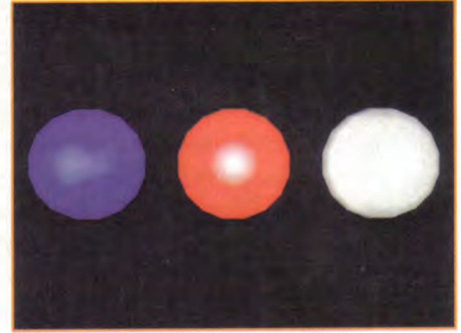
9 Μετά από "λίγη" ώρα -το πόσο λίγη εξαρτάται από τον επεξεργαστή και τη μνήμη του υπολογιστή μας- έχουμε αυτό το αποτέλεσμα στην οθόνη μας. Τίποτα το εντυπωσιακό, απλώς άσπρα και μαύρα σχήματα, η θέση και ο φωτισμός των οποίων ικανοποιούν.



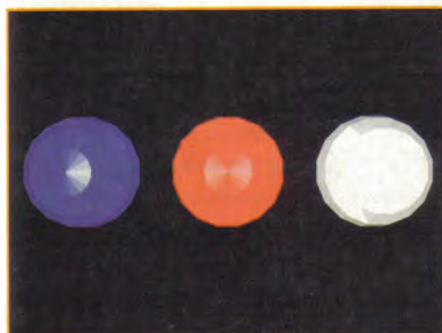
10 Για να κάνουμε τη σκηνή μας πιο ενδιαφέρουσα μπορούμε να "τυλίξουμε" εικόνες γύρω από τα αντικείμενά μας (texture mapping) και να τα κάνουμε να φαίνονται σαν να δημιουργήθηκαν από κάποιο υλικό. Η δημιουργία και επεξεργασία τέτοιων υλικών γίνεται στο Materials editor (F5). Εδώ μπορούμε να δούμε δείγματα των υλικών προτού τα χρησιμοποιήσουμε.



11 Για να κατανοήσουμε τη σημασία των shading modes θα αποδώσουμε την ίδια σκηνή τρεις φορές, αλλάζοντας μόνο την αντίστοιχη ένδειξη στο πλαίσιο διαλόγου render still image. Στην εικόνα που βλέπουμε εδώ υπάρχουν τρεις σφαίρες με τα υλικά της σκηνής μας και έχουν αποδοθεί με Phong shading limit.



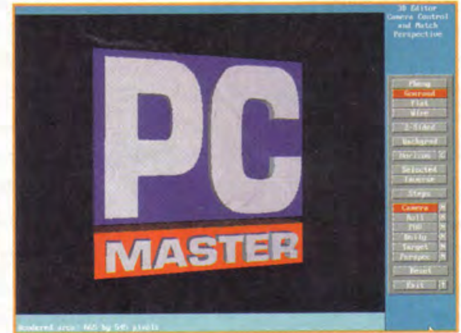
12 Εδώ χρησιμοποιήσαμε Gouraud shading limit. Τα χρώματα είναι πάλι σχετικά ομοιόμορφα, όμως οι ανακλάσεις είναι τώρα λιγότερο έντονες, ενώ επίσης βλέπουμε κάποιες ασυνέχειες στα όρια αντικειμένου - background. Το θετικό εδώ είναι ότι έχουμε μείωση σχεδόν κατά 15% του χρόνου απόδοσης.



13 Και εδώ φαίνεται το πιο απλό μοντέλο σκίασης, το flat. Εδώ καθένα από τα πολύγωνα που απαρτίζουν το αντικείμενό μας υπολογίζεται και φωτίζεται ξεχωριστά από τα γειτονικά του, χωρίς να χρησιμοποιούνται τεχνικές εξομάλυνσης της εικόνας. Ετσι προκύπτει το αποτέλεσμα που βλέπουμε, σε σημαντικά λιγότερο χρόνο όμως από τα άλλα μοντέλα (περίπου στο μισό χρόνο από το μοντέλο Phong).



14 Η χρήση απλών bitmaps ή flics μπορεί να μας βοηθήσει να πετύχουμε ιδιαίτερα εντυπωσιακά αποτελέσματα. Για παράδειγμα, ένα κουτί με το υλικό της δεξιάς σφαίρας δίνει, τουλάχιστον από μακριά, μια πολύ πειστική εντύπωση ενός τοίχου. Μπορούμε δηλαδή να "κολλήσουμε" οποιαδήποτε εικόνα, κινούμενη ή όχι, πάνω στα αντικείμενά μας.



15 Πατώντας F7 στην κάμερα έχουμε μια γενική άποψη του τι έχουμε δημιουργήσει. Εδώ μπορούμε να μετακινήσουμε την κάμερα, βλέποντας ταυτόχρονα να αποδίδονται και τα νέα αποτελέσματα.



16 Μετά το texture mapping, ας κάνουμε την τελική μας εικόνα λίγο πιο ενδιαφέρουσα προσθέτοντας ένα bitmap για background. Δίνοντας renderer/setup/background επιλέγουμε το αρχείο της αρεσκείας μας.



17 Η τελική μορφή της σκηνής μας. Σε ελάχιστο χρόνο και με πολύ λίγη προσπάθεια δημιουργήσαμε ένα λιτό αλλά εντυπωσιακό λογότυπο. Με την προσθήκη κίνησης εύκολα φτάνουμε στο επίπεδο όσων βλέπουμε στα τηλεοπτικά κανάλια.



18 Με τη χρήση του texture mapping μπορούμε να πετύχουμε ποικίλα και εντυπωσιακά αποτελέσματα, όπως αυτή η αμφίβολης αισθητικής εικόνα... Φαντασία να υπάρχει και υπομονή!

COMPuLINK

Φίλες και φίλοι, καλό χειμώνα! Πάει και το καλοκαίρι, αν και ο Σεπτέμβριος προβλέπεται να είναι ιδιαίτερα θερμός, όχι μόνο λόγω καιρού! Πολλές νέες εξελίξεις αναμένονται στην CompuLink. Για να μη σας κρατάω σε αγωνία, ας αρχίσω με την παρουσίασή τους.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα
corporal@compulink.gr

W-E-L-C-O-M-E to CompuLink NEWS

ΝΕΟΙ ΚΟΜΒΟΙ - ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ

Η λεβεντογέννα Κρήτη αποτέλεσε τη φετινή έκπληξη στην κούρσα των πόλεων για τη δημιουργία κόμβων της CompuLink. Ετσι, ο κόμβος Ηρακλείου Κρήτης λειτουργεί πλέον κανονικά, με την επωνυμία Daedalus.

Οσοι λοιπόν ανήκουν γεωγραφικά στην Κρήτη και ενδιαφέρονται για εγγραφή ή μεταφορά τους στον εκεί κόμβο (Ηράκλειο) μπορούν να ενημερώνονται από τα γραφεία της εταιρίας "Μηχανοτεχνική Κρασάκης", Ζωγράφου 2, Ηράκλειο Κρήτης, τηλέφωνα (081) 341414-5, fax (081) 222804. Ο κόμβος διαθέτει για την ώρα 5 τηλεφωνικές γραμμές στα 28.800 bps και συγκεκριμένα τα τηλέφωνα 224816, 224964, 225605, 225689, 224840. Οι γραμμές είναι όντως λίγες, αλλά οι παλιοί της στήλης θα θυμούνται πόσο σύντομα πολλαπλασιάστηκαν οι γραμμές της Θεσσαλονίκης και της Αθήνας!

Στη δυτική Ελλάδα, τώρα, ο κόμβος της Πάτρας επιτελεί δοκιμαστικές λειτουργίες και είναι έτοιμος να προστεθεί άμεσα στο δίκτυο της CompuLink. Εκείνο που ίσως χαροποιήσει πολλούς ακόμη φίλους της στήλης είναι το γεγονός ότι η CompuLink έχει ήδη υπογράψει συμβόλαια με εταιρίες που θα ξεκινήσουν κόμβους της στις εξής πόλεις της Ελλάδας: Ιωάννινα, Λάρισα, Τρίκαλα, Βόλο, Ρόδο, Μυτιλήνη και Καβάλα. Σύντομα, ολόκληρη η Ελλάδα θα καλύπτεται από τις υπηρεσίες της CompuLink, με άμεση και οικονομική πρόσβαση ΚΑΙ στο Internet.

CYBERBOX

Μία πρωτοποριακή κίνηση της CompuLink φέρνει ακόμη πιο κοντά τον Ελληνα στη δικτύωσή του με το Internet. Πρόκειται για το CyberBox, ένα πακέτο προϊόντων που κάνει τη σύνδεση με την CompuLink και το Internet ακόμη πιο εύκολη.

Συγκεκριμένα, το πακέτο περιλαμβάνει άμεση on-line σύνδεση, αυτόματη εγγραφή στο δίκτυο της CompuLink και στο Internet για έξι μήνες, μαζί με 60 πρόσθετες ώρες χρήσης. Επίσης προσφέρονται σεμινάριο γνωριμίας με τις υπηρεσίες της CompuLink και του Internet, δύο βιβλία-οδηγοί για το Διεθνές Διαδίκτυο, ετήσια συνδρομή στο περιοδικό "Ο Κόσμος του Internet" και η ειδική έκδοση του περιοδικού (πιλοτικό τεύχος).



Παράλληλα, παρέχονται όλα τα αναγκαία προγράμματα επικοινωνίας και πλήρες σετ από graphical clients του Internet, σε formats για Amiga, PC και Macintosh, καθώς και πλήρη εγχειρίδια οδηγιών για την εγκατάσταση των προγραμμάτων και την άμεση on-line σύνδεση των νέων συνδρομητών. Με τον τρόπο αυτό, ο νέος συνδρομητής, που ήδη διαθέτει υπολογιστή και modem, θα μπορεί να αγοράσει το προϊόν CyberBox από τα γραφεία της CompuLink και από επιλεγμένα κέντρα πώλησης και θα συνδέεται ΑΜΕΣΑ από το γραφείο ή το σπίτι του. Το προϊόν κυκλοφορεί ήδη από την 1η Σεπτεμβρίου.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ - ON-LINE NEWS

Πρώτα, όμως, επιτρέψτε μου να διαβιβάσω τις ευχές μου στο φίλο Τάκη Μιχαλόπουλο (cobra@zeus), ο οποίος στις 3 Σεπτεμβρίου παντρεύτηκε την εκλεκτή της καρδιάς του! Βίον ανθόσπαρτον! Κατά περίεργη σύμπτωση, ένας ακόμη φίλος της βάσης (και εκλεκτός συνάδελφος στο στρατό) πέρασε την ίδια μέρα το γαμήλιο κεφαλόσκαλο με την καλή του αγκαλιά! Πρόκειται για τον Ακη Τσιτομενέα (dtsitom@zeus), ο οποίος καθημερινά σας ενημερώνει για την πορεία των μετοχών στη διάσκεψη shares. Να ζήσετε παιδιά! Επίσης, μέσα στο Σεπτέμβρη, ο Νίκος Συκώτης και ο Σταύρος Εφραιμίδης, γνωστότεροι ως niksik@zeus και arutha@macedon, αποφάσισαν να αφήσουν - προσωρινά - τις on-line συνδέσεις τους και να περάσουν μερικές ώρες υπηρετώντας τη μαμά πατρίδα, στην Αεροπορία και το Μηχανικό αντίστοιχα. Υπομονή και γρήγορα να επιστρέψετε στην CompuLink!

Πολλές νέες διασκέψεις είχαμε αυτόν το μήνα (ή, μάλλον, δίμηνο) και αρκετές από αυτές είναι ερωτικού περιεχομένου! Μάλλον το καλοκαίρι ενδείκνυται για κάτι τέτοιο... Ας δούμε τις νέες αυτές διασκέψεις, όπως τις περιγράφουν οι συντονιστές τους. Αρχίζουμε από τις διασκέψεις του Zeus.

Διάσκεψη: virtual_sex (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: salvo@zeus

Να καλωσορίσω λοιπόν τους φίλους της νέας αυτής διάσκεψης που έχει ως αντικείμενο οτιδήποτε αφορά στο sex μέσα στο Internet καθώς και στη συλλογή διευθύνσεων για τη δημιουργία μιας xxx λίστας. Η virtual_sex αποτελείται από τέσσερα topics. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν το topic common, στο οποίο θα γράφουμε τα πάντα καθώς η συζήτηση θα εξελίσσεται πάνω σε αυτό, το topic www για την εγγραφή http διευθύνσεων, το topic ftp που και αυτό έχει σκοπό τη εγγραφή διευθύνσεων και, τέλος, το topic transfer, στο οποίο θα μπαίνουν τα αρχεία που θα έρχονται από το net και τα οποία φυσικά δεν θα έρχονται μόνα τους αλλά, όπως πάντα, με κάποιο σπρώξιμο!

Διάσκεψη: hot (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: corporal@zeus

Καλώς ήλθατε στη διάσκεψη hot. Εδώ θα βρείτε μια σειρά από ερωτικές ιστορίες. Αρχίζουμε με αγγλικά κείμενα, τα οποία έχουν κατά καιρούς δημοσιευτεί

σε newsgroups στο Internet. Φροντίζοντας πριν από εσάς για σας, επιλέγουμε τις καλύτερες από αυτές για να τις διαβάσετε. Θα υπάρχει μια ευρεία γκάμα ιστοριών και δίπλα σε κάθε αρχείο θα αναγράφεται το είδος των περιεχομένων της, για να επιλέξετε εκείνη που σας ενδιαφέρει. Εκτός από ιστορίες, θα βρείτε και μια σειρά από ερωτικά εγχειρίδια. Περιμένουμε τις απόψεις σας για νέες προσθήκες και τη δική σας συγγραφική συμμετοχή - εάν υπάρχει.

Διάσκεψη: kamaki (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: jsm@zeus

Διάσκεψη, όπου οι... μάχιμοι συνδρομητές αναλύουν τις επιτυχίες τους αλλά και τις χυλόπιτες που κατά καιρούς έφαγαν, ενώ οι όχι τόσο "ψημένοι" στο ευγενές αυτό άθλημα μαθαίνουν νέες τακτικές προσέγγισης του ποθητού τους στόχου!

Διάσκεψη: married (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: gfat@zeus

Γεια σε όλους, όσοι έκαναν join σε αυτήν τη διάσκεψη. Είναι μια ευκαιρία να δούμε πόσοι είμαστε οι επίσημα ζευγαρωμένοι εδώ μέσα!

Στο topic forum θα τα λέμε συνήθως γενικότερα, αλλά θα γίνεται και το σχετικό θάψιμο, όπως επίσης θα συζητάμε τα διάφορα κοινά προβλήματα που συνήθως αντιμετωπίζουμε εμείς οι παντρεμένοι.

Διάσκεψη: gay (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: quartza@zeus

Ανακοινώνω την ύπαρξη της gay διάσκεψης που δημιουργήθηκε στις 09/07/95, έτσι για να μην ξεχνιόμαστε. Η διάσκεψη είναι κλειστή, αλλά μπορείτε να κάνετε mail στον quartza για να γίνετε μέλος. Περιέχει topics, όπως general, news, irc, και με τη δική σας συμμετοχή μπορεί να γίνει καλύτερη. Η διάσκεψη, όπως έχω ήδη τονίσει, αφορά όλους και όχι μόνο ομοφυλόφιλους. Οσοι όμως από εσάς είστε και φοβάστε να γίνετε μέλος για να μην εκτεθείτε, δεν πρέπει να ανησυχείτε: τα παιδιά που είναι στη διάσκεψη δεν είναι και κατ' ανάγκη gay και, τέλος πάντων, δηλώνω εχέμυθος και υπεύθυνος να μη σας βάλω χωρίς λόγο σε φασαρίες. Αλλωστε, μπορείτε να στείλετε mail, απλώς για να γίνετε μέλος ή για να μάθετε πληροφορίες.

Διάσκεψη: invest (zeus)
Συντονιστής: ksteo@zeus

Καλώς ήρθατε στη διάσκεψη που στόχο της έχει να σας ενημερώνει υπεύθυνα για τις επενδύσεις των χρημάτων σας. Εδώ θα γίνονται συζητήσεις γενικότερου επενδυτικού και οικονομικού ενδιαφέροντος. Περιμένουμε τις απόψεις σας.

Διάσκεψη: wsurf (zeus)
Συντονιστής: propet@zeus

Συζητήσεις με πολλά μποφόρ σε ό,τι αφορά το άθλημα του windsurfing. Ακόμη, εικόνες από στιγμιότυπα wind-surfers σε δράση!

Διάσκεψη: passport (zeus)
Συντονιστής: stratos@macedon

Επειδή πολλές και πολλοί έχουν κάποτε σκεφτεί να ζήσουν ή έστω να περάσουν ένα διάστημα της ζωής στους στο εξωτερικό (για σπουδές, δουλειά, οτιδήποτε)...

Επειδή αναρωτιούνται πώς θα μπορέσουν να πραγματοποιήσουν ένα τέτοιο σχέδιο...

Επειδή κάποιοι άλλοι έχουν ήδη ζήσει αυτή την εμπειρία και μπορούν να βοηθήσουν...

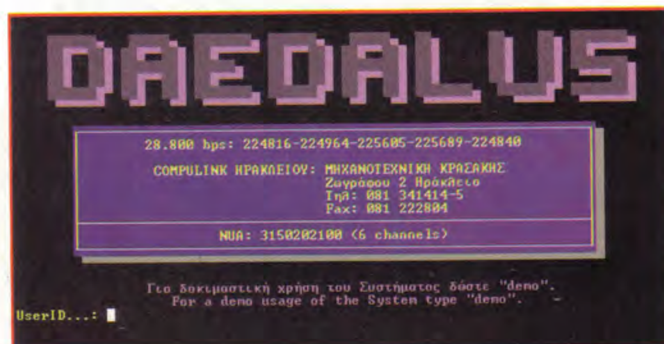
Γι' αυτόν το λόγο άνοιξε η διάσκεψη passport.

Διάσκεψη: UFO (zeus)
Συντονιστής: pandri@zeus

Αγαπητοί φίλοι, θα ήθελα να υπενθυμίσω την έναρξη μιας νέας διάσκεψης με τίτλο UFO, η οποία άνοιξε - συμβολικά - τη Δευτέρα 28 Αυγούστου, ημέρα μετάδοσης της ταινίας με θέμα το επεισόδιο στο Ρόσγουελ από το αμερικανικό τηλεοπτικό δίκτυο FOX TV.

Η διάσκεψη UFO θα αναφέρεται σε θέματα που σχετίζονται με την ύπαρξη εξωγήινων πολιτισμών, την εμφάνιση ιπτάμενων δίσκων, αλλά και με άλλα θέματα ανάλογου περιεχομένου.

Φυσικά, με την έναρξη της διάσκεψης στις 28 Αυγούστου θα υπάρξει πλήρης ενημέρωση (κείμενα και φωτογραφίες) για το θέμα του Ρόσγουελ, το οποίο έχει συγκλονίσει τους ερευνητές των UFO σε όλη τη Γη και αναμένεται να μας απασχολήσει για πολύ καιρό ακόμη.



Ακολουθούν οι σημαντικότερες νέες διασκέψεις του κόμβου Κρήτης (Daedalus).

Διάσκεψη: kriti (daedalus, κλειστή)
Συντονιστής: akrolimn@macedon

ΚΡΗΤΗ: Ομορφο νησί (ποτέ μου δεν το έχω δει). Να είμαι άραγε ο μόνος εδώ μέσα που δεν έχω επισκεφθεί την Κρήτη; Επειδή δεν μπορεί, κάποτε θα έρθω, επειδή πολλοί από εσάς έχετε πάει, επειδή (κυρίως) κάποιοι από εσάς ζείτε εκεί και επειδή (ουφ!) εμείς που δεν πήγαμε θέλουμε να μάθουμε... πείτε μας μερικά πράγματα.

Διάσκεψη: ofi (daedalus)
Συντονιστής: adman210@zeus

Γεια σε όλους τους φίλους μιας εκ των καλύτερων ομάδων της Ελλάδας! Εδώ μπορείτε να συζητάτε τα καλά και τα άσχημα της ομάδας του ΟΦΗ, νέα, παράπονα, γνώμες, απόψεις.

Διάσκεψη: mantinades (daedalus)
Συντονιστής: kontas@zeus

Μια διάσκεψη, η οποία αποσκοπεί στο να συγκεντρώσει, προς τέρψιν των μελών της, κρητικές μαντινάδες, οι οποίες δίνουν κέφι στα γλέντια αλλά και στην καθημερινή ζωή των κατοίκων του νησιού.

Αυτά λοιπόν για την ώρα από τον υπέροχο κόσμο της on-line επικοινωνίας! Από όλους εμάς, καλό χειμώνα και μακάρι τα modems σας να μη χάνουν ούτε ένα bit πληροφορίας!!

telnet> Unknown host ■

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Καλό Σεπτέμβρη και καλό χειμώνα σε όλους μας. Ειδικά για τους adventurάδες αναμένεται να είναι, και θα είναι, ο πιο πλούσιος χειμώνας όσον αφορά σε καινούριους τίτλους. Το μεγάλο "μπαμ" στην παραγωγή των computer games γενικότερα και των adventures και RPGs ειδικότερα έγινε. Να δούμε πώς θα προλαβαίνουμε να παρουσιάζουμε όλες τις καινούριες κυκλοφορίες!

Η έκκληση του γράφοντος σε όσους ενδιαφέρονται για τη δημιουργία ελληνικών adventures συνεχίζεται. Ενδιαφερόμαστε κυρίως για προγραμματιστές και ζωγράφους. Απαντήστε στέλνοντας σχετικό γράμμα με το τηλέφωνό σας στη στήλη ή μέσω του Internet στη διεύθυνση "andreas@compulink.gr".

Μέχρι στιγμής έχουν ανταποκριθεί περίπου 20-25 άτομα, μερικοί δε έχουν στείλει πάρα πολύ αξιόλογη δουλειά όπως ένας φίλος ζωγράφος από τη Σαντορίνη. Οσοι, λοιπόν, ενδιαφέρεστε, τρέξτε να προλάβετε.

Το SPACE QUEST 6 κυκλοφόρησε. Εμείς θα το παρουσιάσουμε στο τεύχος Οκτωβρίου. Η Plotline, η οποία έχει και την αντιπροσωπία της Sierra, το κυκλοφόρησε με ελληνικό manual. Δείτε το οπωσδήποτε. Roger Wilco είναι αυτός. Ο πρώτος σκουπιδοκαθαριστής του διαστήματος!!! Το χιούμορ και η σάτιρά του είναι το κάτι άλλο.

Οταν θα διαβάζετε αυτό το άρθρο, το PHANTASMAGORIA πρέπει να έχει κυκλοφορήσει. Εμείς, από την πλευρά μας, δημοσιεύουμε μια σειρά φωτογραφιών. Το adventure θα κυκλοφορήσει τελικά σε 7 CDs. Κάθε CD θα είναι και ένα κεφάλαιο της ιστορίας. Τώρα, κρατηθείτε καλά!! Περιλαμβάνει περισσότερες από 1.000 3-D φωτογραφίες τοποθεσιών(!!!) και άνω των τριών ωρών συνεχές video. Αν προσθέσετε και τους 16 ηθοποιούς, ε! τότε τύφλα να έχει το Χόλιγουντ!!! Για το κόστος του, δεθείτε στις θέσεις σας. Κόστισε συνολικά 900.000.000 δρχ.!!! Οντως εξαιρετικό. THE ULTIMATE TITLE. Από την αναμονή, οι σφυγμοί μου έχουν ανέβει στους 120". I feel its presence, icy fingers upon my throat. I hear its eerie sounds, unsettling my every thought. I try in vain to slumber, my reveries gripped by violent spasms of terror. My only salvation, the shock of awakening. SOMETING IS VERY, VERY WRONG HERE".

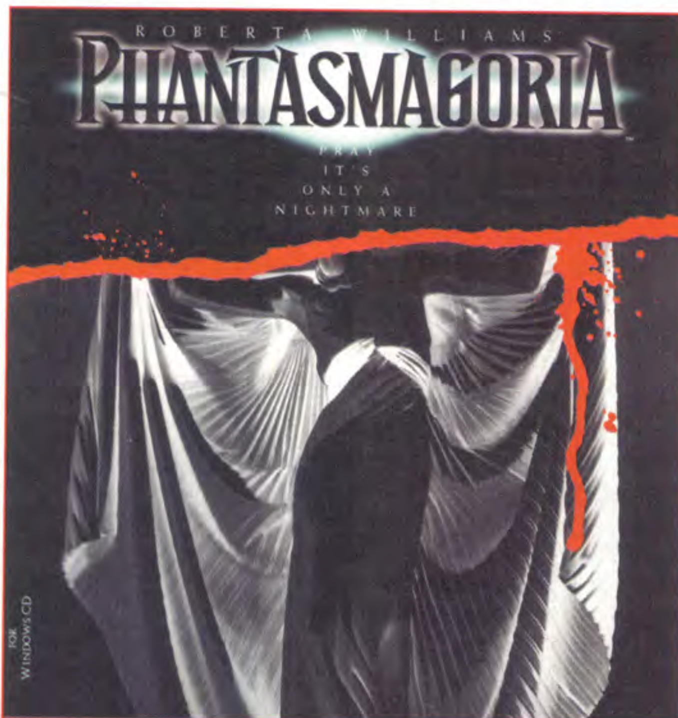
Κυκλοφόρησε και στη χώρα μας -δυστυχώς, το πήραμε είδηση την τελευταία στιγμή- το PRISONER OF ICE, η συνέχεια του εκπληκτικού SHADOW OF THE COMET. Φυσικά, εμπνευσμένο από τη μυθολογία (ή φιλολογία) των CALL OF CTHULU. Βασισμένο σε μια πρωτότυπη δουλειά του μοναδικού H.P. Lovecraft.

Νέων κυκλοφοριών συνέχεια. Συγκρατήστε τις ημερομηνίες που ακολουθούν για να διαπιστώσετε "ιδίοις όμμασι" τη συνέπεια των εταιριών. Το 11th Hour έχει εξαγγελθεί από την Virgin για τον Ιούλιο του '95. Το HARVESTER της Merit για τον Ιούνιο του '95. Το από διετίας δουλευόμενο και αναμενόμενο DIG της LucasArts για το Σεπτέμβριο του '95 (στη διεύθυνση της παραγωγής έχει ανακατευτεί και ο περιβόητος Σπίλμπεργκ). Το RPG THUNDERSCAPE της SSI τον Ιούλιο του '95 (από αυτό έχουμε δανειστεί και τη σχετική φωτογραφία στην WEB έκδοση της ADVENTURE MAGIC). Το LORDS OF MIDNIGHT της Domark τον Ιούνιο του '95. Το FRANKESTEIN της Interplay επίσης τον Ιούνιο του '95.

Δικό μου σχόλιο: Μια και ήδη πολλά από τα ανωτέρω είναι "εκτός" επίσημης κυκλοφορίας, σε καθεμία από τις προαναφερθείσες ημερομηνίες προσθέστε περίπου δύο μήνες και θα είστε μέσα στα πράγματα.

Το JEWELS OF ORACLE ήρθε σε πολύ περιορισμένο αριθμό αντιτύπων στη χώρα μας και εξαφανίστηκε αμέσως. Εμείς, ως συνήθως, το πήραμε είδηση κατόπιν εορτής, καθώς οι εισαγωγικές εταιρίες δεν φροντίζουν να μας ενημερώνουν. Ετσι, περιμένουμε την καινούρια εισαγωγή.

Αφησα προς το τέλος δύο ειδήσεις που είναι οι ειδήσεις της χρονιάς! Η πιο cult ταινία επιστημονικής φαντασίας και όχι μόνο, μια και το έργο ξεχείλιζε από φιλοσοφική αναζήτηση σχετικά με τον προορισμό του ανθρώπου και το νόημα της ζωής, θα γυριστεί σε computer game. Μιλάμε φυσικά για το περίφημο BLADERUNNER του Ridley Scott. Προσωπικά, έχω δει πέντε φορές τόσο την κανονική έκδοση όσο και αυτήν του σκηνοθέτη. Ποιοι ανέλα-

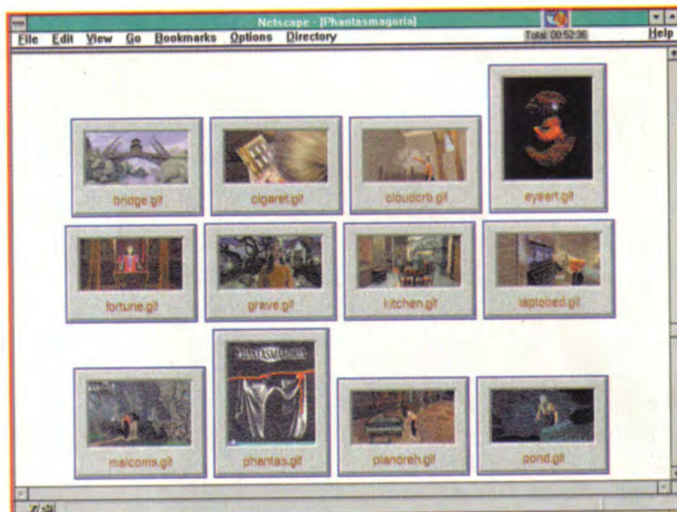


βαν το ομολογουμένως πολύ δύσκολο έργο; Σας λένε τίποτα τα ονόματα Kyrandia και Lands of Lore; Ναι, είναι η γνωστή σε όλους μας WESTWOOD STUDIOS. Την παραγωγή έχει αναλάβει η VIRGIN και η έκδοση αναμένεται κάπου μέσα στο 1996. Λέγεται ότι θα είναι adventure. I am waiting, I am waiting.

Κατά τη γνώμη μου, η υπ' αριθμόν 1 είδηση της χρονιάς. Νέο STAR TREK. Μετά τα 25th Anniversary και JUDGEMENT RITES από την Interplay και το NEXT GENERATION από την Spectrum Holobytes, θα κυκλοφορήσει ένας νέος τίτλος βασισμένος στην περίφημη αυτή τηλεοπτική σειρά. Πού είναι το πολύ σημαντικό; Η αναγγελία ότι στο παιχνίδι θα παίζουν οι γνωστοί πρωταγωνιστές Κλερκ, Σποκ κ.λπ. Θα παίζουν; Πώς; Απλώς, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει από την VIACOM, την εταιρία που μας έδωσε τα SHERLOCK HOLMES και DRACULA. Βιντεοσκοπημένη, λοιπόν, δράση με τους πραγματικούς ηθοποιούς της σειράς. Αν τελικά αυτή η είδηση γίνει πραγματικότητα, ε!, τότε ο βασιλιάς των computer games έχει ήδη βρεθεί και θα λέγεται STAR TREK της Viacom.

URBAN DECAY. Ο νέος τίτλος από τους δημιουργούς του ECSTATICA που θα κυκλοφορήσει από την Psygnosis.

Αλλο ένα δείγμα του πώς οι προγραμματιστές μαθαίνουν και βελτιώνουν τη δουλειά τους από την κριτική του ειδικού Τύπου.

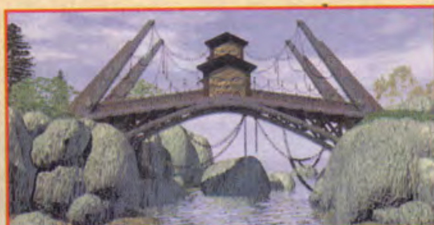


Εδώ φαίνονται οι φωτογραφίες που μπορούμε να βρούμε στο Web της εταιρίας που κατασκεύασε το Phantasmagoria.

VAMPIRE: THE MASQUERADE. Ενα επιτραπέζιο RPG που έγινε θρύλος. Εγινε και τηλεοπτική σειρά. Τώρα γίνεται και computer game. RPG, φυσικά. Vampires στο Manhattan με γραφικά υψηλής ανάλυσης.

Λόγω έλλειψης χώρου, σταματάμε. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος και, φυσικά, καλό adventuring. ■

PHANTASMAGORIA











ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Διακοπές τέλος. Τουλάχιστον για τους περισσότερους, διότι υπάρχουν και μερικοί τυχεροί που κάνουν διακοπές και το Σεπτέμβριο. Επιστρέφουμε λοιπόν στους παλιούς ρυθμούς και θέλω να πιστεύω αρκετά ανανεωμένοι. Εγώ αποδείχτηκα μάγος της κακιάς ώρας, μια και τα spells της συμφοράς που μου εξαπέλυσε το "Ελεεινό Αδελφάτο της Μαύρης Μούρης" με βρήκαν κατακούτελα και άσ' τα να πάνε. Μιλάμε για μεγάλα χάλια. Το ένα κακό πίσω από το άλλο. Υποψιάζομαι ότι για όλα φταίει ο γνωστός ελαφροχέρης, Johnny the Thief, γνωστός και ως κουνιάδος στους κύκλους του περιοδικού. Αλλά, άντε να το αποδείξεις.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Επειτα από αρκετές λύσεις, καιρός να ξαναγυρίσουμε στα γράμματά σας, μια και τα παράπονα για τη μη δημοσίευση γραμμάτων πλήθυναν.

RAVENLOFT 2: Ο ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΣ ρωτά τι πρέπει να δώσει στο άγαλμα που είναι μέσα στη Σφίγγα, σε ένα διάδρομο ανάμεσα στα επίπεδα Halls of Insight και Labyrinth of the Magi. Σε αυτό το άγαλμα δίνεις το Calcite Wishing Cup. Το Cup αυτό είναι στο Burial Catacombs: Upper Excavation, πηδώντας όμως (jump spell) στο δεξί μάτι όπως κοιτάς της σπηλιάς-κρανίου. Το άγαλμα σου δίνει τη δυνατότητα να διαλέξεις ανάμεσα σε τέσσερις ευχές. Η επιλογή είναι δική σου. Προσωπικά διαλέγω την τελευταία, αν και δεν έχω καταλάβει σε ποιον αναφέρεται.

Περί bugs συνέχεια...

Οπως έγραφα και στο σχετικό άρθρο του προηγούμενου τεύχους, την τελευταία στιγμή βρήκα στο Internet το Update της εταιρίας που υποτίθεται ότι διορθώνει μια σειρά λαθών (bugs). Για τα περισσότερα ισχύει, αλλά δυστυχώς για μένα ήταν γραπτό να ανακαλύψω ακόμα δύο, εκ των οποίων το ένα είναι ιδιαίτερα σημαντικό μια και δεν σε αφήνει να ολοκληρώσεις το παιχνίδι. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

1. Ο Jackalwere χαρακτήρας, ένας cleric με το όνομα Sethir Rha, αυτή τη φορά εμφανίζεται και θα τον βρείτε στο Halls of Insight επίπεδο της Σφίγγας, όπως φαίνεται και στις σχετικές φωτογραφίες.

2. Τα περισσότερα προβλήματα με τα "αρνητικά" experience points διορθώνονται. Δυστυχώς, όμως, το πρόβλημα αυτό (να σκοτώνονται εχθροί χωρίς εσύ να κάνεις τίποτα και έτσι να ανεβαίνεις συνεχώς levels) παραμένει στην περιοχή Burial Catacombs. Δεν ξέρω αν "φταίει" το γεγονός ότι παίρνεις στην ομάδα σου το Troll. Είναι πάντως ιδιαίτερα ενοχλητικό, μια και οι χαρακτήρες σου παίρνουν 3-4 levels τζάμπα. Ευτυχώς, δεν ισχύει σε άλλες περιοχές.

3. Ενα μικρότερης σημασίας, bug όμως. Από ένα σημείο και μετά στο παιχνίδι, στο χωριό Muhar, στη σκηνή του δημάρχου γίνεται μια σύσκεψη όλων των κατοίκων. Απέξω, μιλώντας στο μικρό αγόρι σού λέει τι συμβαίνει και σου δίνει και ένα σακούλι. Ξαναμιλώντας του σου λέει να πας στην Guardian of the Gate. Τώρα πια εσύ, έχοντας πάει και αφού έχεις περάσει το τεστ, του απαντάς ότι πήγες μεν αλλά δεν πέρασες το τεστ!!!

4. Δεν κατόρθωσα να συναντήσω την Undead Paladin Gloriantha, αν και έχω παίξει το παιχνίδι τρεις φορές. Δεν ξέρω αν οφείλεται σε κάποιο δικό μου λάθος-παράλειψη ή εάν είναι και αυτό bug.

5. Επαιξα το παιχνίδι για τρίτη φορά και δυστυχώς δεν μπόρεσα να το τελειώσω κανονικά. Ο λόγος είναι ότι στο τέλος δεν έβρισκα το Scroll of Return στη θέση όπου έπρεπε να είναι.

Μια και το περιβόητο Update το βρήκα αφού είχα παίξει δύο φορές το παιχνίδι, είπα (νομίζω εύλογα) ότι το update θα διόρθωνε το bug αυτό.

Ξεκινώντας την τρίτη φορά και έχοντας τρέξει το update, κάθε τόσο έλεγχα αν το Scroll of Return ήταν στη θέση του. Οπως βλέπετε και στη σχετική φωτογραφία υπάρχει εκεί από την αρχή του παιχνιδιού. Μέχρι το 50% του παιχνιδιού όλα κυλούσαν ομαλά. Γύρω στο 70% του παιχνιδιού, όμως, διαπίστωσα ότι πάλι είχε χαθεί και τρελάθηκα. Μια και κρατάω όλα τα saves των παιχνιδιών που έχω παίξει (180 MB zip-αρισμένων αρχείων!!!), άρχισα να φορτώνω μία-μία θέση για να δω από ποιο σημείο και μετά χάθηκε το Scroll of Return και φυσικά αν γίνεται να καταλάβω το λόγο.

Τι ανακάλυψα ύστερα από περίπου πέντε ώρες επίπονης προσπάθειας; Από συνήθεια, σε όλα τα RPGs που παίζω συγκεντρώνω σε ένα σημείο όλα τα αντικείμενα που συναντώ, κουβαλώντας τα εκεί σιγά-σιγά. Το ίδιο έκανα και στα Underworlds, Lands of Lore, Ravenloft 1 κ.λπ.

Προφανώς ένεκα του χαρακτήρα μου, μάζευα όλα τα αντικείμενα και δεν άφηνα πίσω μου τίποτα!!! Στο Ravenloft 2 συσσώρευα τα αντικείμενα αυτά στο χωριό Muhar, μπροστά από τις teleports. Ε, λοιπόν, βρήκα ότι το παιχνίδι στην έρημο Har'Akir "χωράει" περιορισμένο αριθμό αντικειμένων. Αν ρίξεις περισσότερα από τον αριθμό αυτόν, τότε το παιχνίδι δεν "κολλάει", όπως κάνει αν επιχειρήσεις να ρίξεις όλα αυτά τα αντικείμενα μέσα στις σκηνές του χώρου, αλλά για να κρατάει σταθερό τον αριθμό των αντικειμένων, αρχίζει και "εξαφανίζει" αντίστοιχο αριθμό από αυτά που θεωρεί ότι υπάρχουν πιο μπροστά!!! Ετσι μόλις υπερβείς τον αριθμό αυτόν, το πρώτο αντικείμενο που εξαφανίζεται είναι το Scroll of Return.

Μη μου πείτε ότι δεν είναι θεόκουφο!!!

Αν βρεθείτε σε αντίστοιχη θέση με μένα, αντιγράψτε το Level 41 από ένα save που το μέγεθός του να είναι μικρότερο από 262.000 bytes - για παράδειγμα, ξεκινώντας το παιχνίδι κάντε SAVE και κρατήστε μέσα από το Save αυτό το αρχείο level41 dat. Το level 41 είναι ο χάρτης της ερήμου Har'Akir και το πρόβλημα εμφανίζεται μόλις το συγκεκριμένο αρχείο ξεπεράσει σε μέγεθος τα περίπου 262.000 bytes. Αν το αντίστοιχο αρχείο σας είναι μικρότερου μεγέθους, να είστε σίγουροι ότι το Scroll of Return υπάρχει και βασιλεύει.

Λίγο ακόμη και θα κάνω "ντοκτορά" στο θέμα αυτό!!! Θα επανέλθω αν μάθω κάτι για την Undead Paladin χαρακτήρα.

KYRANDIA 2: Η ΣΑΜΠΙΝΑ ΓΙΑΧΙΩΠΟΥΛΟΥ (αν γράφω σωστά το όνομά της) ρω-

τά πού βρίσκεις μαγνήτη για να βγάλεις τον Μάρκο από τη φυλακή. Πώς φτιάχνεις μαγνήτες; Πηγαίνοντας αριστερά από την καλύβα, βρίσκεσαι σε έναν πρωτόγονο μηχανισμό. Γύρνα τη βαλβίδα στο pipe. Βγάλε το stick που έχει μπλοκάρει το wheel. Από το υπόγειο της καλύβας πάρε όλα τα πέταλα (horseshoe). Κάνε κλικ ένα από αυτά στον πρωτόγονο μηχανισμό και ο ηλεκτρισμός το μετατρέπει σε μαγνήτη. Πήγαινε τώρα έξω από τη φυλακή και κάνε κλικ το μαγνήτη στο νερό για να πάρεις το κλειδί. Εχεις λίγο δρόμο ακόμη μέχρι να ελευθερώσεις τον Μάρκο.

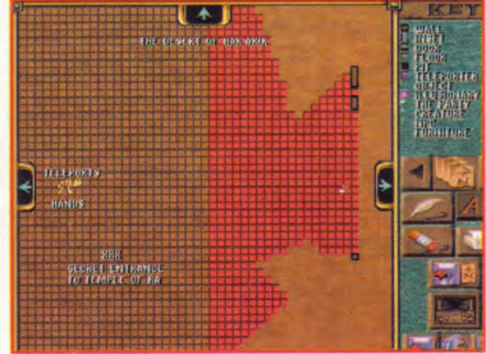
MYST: Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΠΠΟΥ ρωτά πώς ανάβει το φως στο πλημμυρισμένο δωμάτιο, αφού εν τω μεταξύ έχει θέσει σε λειτουργία το ηλεκτρικό ρεύμα. Καταρχήν ανεβαίνεις στο τηλεσκόπιο και το γυρνάς μέχρι να δεις το φάρο. Η ένδειξη στις μοίρες θα είναι 135. Τώρα βρες το compass room που βρίσκεται σε ένα διάδρομο που συνδέει τους διαδρόμους που οδηγούν στα δωμάτια των δύο αδελφών. Βάλε την πυξίδα να δείχνει 135. (Πίεσε το 12ο κουμπί, μετρώντας δεξιόστροφα από τον πιο βόρειο που αντιστοιχεί σε 0 μοίρες.) Ετσι θα ανάψεις τα φώτα στο δωμάτιο που ζητάς.

GABRIEL KNIGHT: Πάλι η ΣΑΜΠΙΝΑ ΓΙΑΧΙΩΠΟΥΛΟΥ ρωτά την 9η μέρα πώς περνάει τη μούμια στο δωμάτιο 5, στα κυκλικά δωμάτια στην Αφρική.

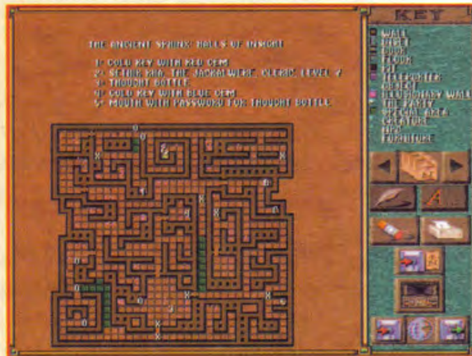
Αν εννοούμε το ίδιο δωμάτιο (αυτό που πρωτομπαίνεις είναι το Νο 7) και το οποίο περιέχει 3 zombies, εντόπισε αφού πρώτα κάνεις SAVES ένα από τα πιο (;) αριστερά vine (χορτόσχοινο). Τώρα σαν νέος Ταρζάν πήδα κάνοντάς το USE και θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο όπου θα βρίσκεται ο θείος σου. Χωρίς χρονοτριβή εδώ κάνε USE το rod σε ένα από τα tiles και θα ανοίξεις ένα μυστικό δωμάτιο στο οποίο βρίσκεται το sacrifice table.

RAVENLOFT 2


Ο περίφημος Jackalwere.



Το μέρος όπου βρίσκεις το Scroll of Return.



Το μέρος όπου βρίσκεις τον Jackalwere.


Ενεργοποιώντας το Scroll of Retur.


Το περιβόητο Scroll of Return.


Εχεις ελάχιστο χρόνο να φύγεις πριν σηκωθεί ο wall of Ra.

Τέλος, για όσους ζητούν λύσεις, απλώς δεν στέλνουμε. Απαντάμε μόνο σε συγκεκριμένες ερωτήσεις σας, για το πολύ έξι adventures κάθε φορά. Οσοι διαμένετε εντός Αττικής να εσωκλείετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ στα γράμματά σας και τον αριθμό τηλεφώνου σας, αν έχετε φυσικά. Μέχρι τον άλλο μήνα, καλό adventuring και να προσέχετε. Ο SHODAN σας παρακολουθεί όπου και αν βρίσκεστε...

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Ο Σεπτέμβρης είναι ο μήνας που όλοι ανασυγκροτούνται και αρχίζουν και πάλι τους εντατικούς ρυθμούς στη δουλειά ή οι μικρότεροι στα σχολεία. Ευτυχώς όμως για μερικούς, οι διακοπές συνεχίζονται ακόμα, και έτσι τις στιγμές που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα βρίσκομαι μάλλον σε κάποια παραλία της Πάρου. Προτού φύγω όμως φρόντισα να σας εφοδιάσω με μερικά ακόμα tips για τις πρώτες ημέρες του φθινοπώρου. Μέχρι τον Οκτώβριο λοιπόν, όπου τα αστεία τελειώνουν οριστικά, δουλέψτε τη νέα φουρνιά παιχνιδιών για hint and tips και περιμένουμε τα γράμματά σας.



JUNGLE STRIKE

Μετά τα cheats και codes για το Desert Strike, ακολουθούν όλοι οι κωδικοί για το επίσης δύσκολο Jungle Strike:

Level 2 Sub Attack :
CMMMMMMMC
Level 3 Training Grounds:
MMBNTPMMMV
Level 4 Night Strike:
MCB95MMMV
Level 5 Puloso City:
2MVMMMMM
Level 6 Snow Forest:
2NCBSNMMR
Level 7 River Raid:
FCX*MBMMQ
Level 8: Mountains
FCZZ2NVMM7
Level 9 Return Home:
FCLQJCMM9
Level 10 Echo Treat:
FCKZ4XMM

Επίσης, εάν θέλετε ένα πιο ουσιώδες cheat, στην αρχή του παιχνιδού πατήστε ESC και F1. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε CHICKEN και πατήστε πάλι ESC. Θα έχετε πλέον άπειρα καύσιμα και όπλα, και μπορείτε να προσπεράσετε κάποιο level απλώς πατώντας το Q.

ROME AD42

Αν σας δυσκολεύει το γνωστό strategy, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς πατώντας το πλήκτρο ALT κατά την εισαγωγή τους:

HERCULANEUM
764: START LIGHTNING
826 STAR VOLCANIC ERUPTION
293: GIVE MONEY TO THE ARMY
472: END THE LEVEL

ROME 1
442: BRING ON EVENING
443: BRING ON NIGHT
719 : BUY A SLAVE
608: BUY A FEMALE SLAVE
426: START THE SLAVE TRADE
682: END THE LEVEL

BRITAIN
223: FIRE
234: BRING ON NIGHT
235: BRING ON DAY
232: RAIN
490: END THE LEVEL

ROME 2
114: BUY A SLAVE
442: BRING ON EVENING
443: BRING ON NIGHT
551: OWN EXTRA FEMALE SLAVE (PHWOAR, EH, LADS)
362: END THE LEVEL

EGYPT
809: END THE LEVEL

ROME 3
403: BRING ON NIGHT
434: BUY A SLAVE
624: END THE LEVEL

UFO: ENEMY UNKNOWN

Για πολλούς, και το πρώτο UFO είναι εξίσου δύσκολο με το νέο. Γι' αυτό σας δίνουμε το ultimate σπάσιμο του παιχνιδιού. Για να αλλάξετε σχεδόν οποιαδήποτε παράμετρο του παιχνιδιού, κάνετε edit το file BASE.DAT και αλλάξτε κάποια από τις κατωτέρω διευθύνσεις με τον αριθμό που εσείς θέλετε.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ
5E:	ENGINEERS
5F:	SCIENTISTS
60-61:	STINGRAY LAUNCHERS
62-63:	AVALANCHE LAUNCHERS
64-65:	CANNONS
66-67:	FUSION BALL



	LAUNCHERS
68-69:	LASER CANNONS
6A-6B:	PLASMA CANNONS
6C-6D:	STINGRAY MISSILES
6E-6F:	AVALANCHE MISSILES
70-71:	CANNON ROUNDS
72-73:	FUSION BALLS
74-75:	TANK CANNONS
76-77:	TANK ROCKET LAUNCHER
78-79:	TANK LASER CANNON
7A-7B:	HOVERTANK PLASMA GUN
7C-7D:	HT ROCKET LAUNCHERS
7E-7F:	PISTOLS
80-81:	PISTOL CLIPS
82-83:	RIFLES
84-85:	RIFLE CLIPS
86-87:	HEAVY CANNONS
88-89:	HEAVY AP AMMO
8A-8B:	HEAVY HE AMMO
8C-8D:	HEAVY AMMO
8E-8F:	AUTO CANNONS
90-91:	AUTO AP AMMO
92-93:	AUTO HE AMMO
94-95:	HEAVY I AMMO
96-97:	ROCKET LAUNCHERS
98-99:	ROCKETS - SMALL
9A-9B:	ROCKETS - LARGE
9C-9D:	ROCKETS - INCENDIARY
9E-9F:	LASER PISTOLS
A0-A1:	LASER RIFLES
A2-A3:	HEAVY LASERS
A4-A5:	GRENADES
A6-A7:	SMOKE GRENADES
110-111:	ALIEN ALLOYS
114-115:	PERSONAL ARMOUR
118-119:	FLYING SUIT
11C-11D:	HWP ROCKETS
A8-A9:	PROXIMITY GRENADES
AA-AB:	HIGH EXPLOSIVES
AC-AD:	MOTION SCANNERS
AE-AF:	MEDI-KITS
B0-B1:	PSI-AMPS
B2-B3:	STUN RODS
B4-B5:	ELECTRO-FLARES
C2-C3:	HEAVY PLASMA
C4-C5:	HEAVY PLASMA CLIPS
C6-C7:	PLASMA RIFLES
C8-C9:	PLASMA RIFLE CLIPS
CA-CB:	PLASMA PISTOLS
CC-CD:	PLASMA PISTOLS CLIPS
CE-CF:	BLASTER LAUNCHERS
C0-D1:	BLASTER BOMBS
D2-D3:	SMALL LAUNCHERS
D4-D5:	STUN BOMBS
D6-D7:	ALIEN GRENADES
D8-D9:	ELERIUM-115
DA-DB:	MIND PROBES
E2-E3:	SECTOID CORPSES
E4-E5:	SNAKEMAN CORPSES
E6-E7:	ETHERAL CORPSES
E8-E9:	MUTON CORPSES
EA-EB:	FLOATER CORPSES
EC-ED:	CELATID CORPSES
EE-EF:	SILACOID CORPSES
F0-F1:	CHRYSSALID CORPSES
F2-F3:	REAPER CORPSES
F4-F5:	SECTOPOD CORPSES
F6-F7:	CYBERDISC CORPSES
100-101:	UFO POWER SOURCES
102-103:	UFO NAVIGATION
104-105:	UFO CONSTRUCTION
108-109:	ALIEN REPRODUCTION
10A-10B:	ALIEN ENTERTAINMENT
10C-10D:	ALIEN SURGERY
10E-10F:	EXAMINATION ROOM
112-113:	ALIEN HABITAT
116-117:	POWER SUIT
11A-11B:	HWP CANNON SHELLS
11E-11F:	HWP FUSION BOMBS

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

PRINCE OF PERSIA 2

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα έχετε αρκετά προβλήματα με το Prince of Persia 2, όπως φαίνεται και από τα γράμματά σας. Αν λοιπόν τα tips που έχουμε ήδη δημοσιεύσει δεν είναι αρκετά, ακολουθούν μερικές χρήσιμες συμβουλές του Νίκου Τσάπανου, από τη Θεσσαλονίκη:

"Θέλω να δώσω δύο hints για το Prince of Persia 2. Στην προτελευταία πίστα (στο ναό) ανεβείτε στην πλατφόρμα με τη φλόγα και μείνετε εκεί για λίγη ώρα. Μετά γυρίστε πίσω. Μια πόρτα θα είναι ανοιχτή. (Στις ξιφομαχίες, όταν επιτίθεται ο εχθρός, τότε Ctrl, γρήγορα.



Μην περιμένετε!) Το δεύτερο: Στην τελική πίστα, χωρίς τη φλόγα, στα ομοιώματα του Jaffar, αν πηδήξετε με φόρα από το πάνω αριστερό κομμάτι των κρυστάλλων, το ομοίωμα θα προσπαθήσει να σας χτυπήσει και θα πέσει κάτω. Πηγαίνετε πάνω στο πεσμένο ομοίωμα, βγάλτε το σπαθί, ένα βήμα πίσω, Ctrl, κάτω. Θα αρχίσετε να χάνετε ενέργεια και θα βγει η σκιά σας με τη φλόγα! Τα hints είναι αποτέλεσμα σκληρής, κουραστικής δουλειάς αλλά και τύχης".

ZOOL

Μέσω της CompuLink μας έρχεται ένα ακόμα tip για το Zool, από τον Γιάννη Μήλιο.

Στην option οθόνη, εκεί που διαλέγεις κάρτα ήχου, controls κ.λπ. πληκτρολογούμε stretlamp και μετά στο παιχνίδι πατάμε:

F1 = Απειρη ενέργεια

F2, F3, F4 = Διάφορες άλλες λειτουργίες

THEME PARK

Ο Νίκος Νάκος από την Κοζάνη μας στέλνει



tips για δύο πολύ καλά παιχνίδια. Τα cheats του Descent τα έχουμε ήδη δημοσιεύσει εκτός από το: MAP (και alt+F)=εμφανίζεται ολόκληρος ο χάρτης. (Φυσικά, προηγουμένως πρέπει να έχουμε μπει σε cheat mode με GABBAGABBAHEY.)

Το δεύτερο παιχνίδι είναι το Theme Park και μας λέει για μηδενισμό των χρημάτων που χρωστάμε από πιθανό δάνειο που πήραμε. Κάνουμε τα εξής: Με έναν hex-editor μπαίνουμε σε ένα σωσμένο αρχείο. Αλλάζουμε τις τιμές στο offset 12 έως 16 σε μηδενικά. Το δάνειο θα παραγραφεί!

WINDOWS HELP FILES
Μέρος 1ο

Σε αυτό αλλά και στο επόμενο τεύχος θα εξετάσουμε τις τεχνικές και τα μυστικά δημιουργίας online help στο περιβάλλον των Windows.

Του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

ΜΕΡΙΚΑ ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Με την είσοδο των MS-Windows στην αγορά και ειδικά μετά το 1992, οπότε και παρουσιάστηκε η έκδοση 3.1, πολλά άλλαξαν στο λογισμικό εφαρμογών. Τα προγράμματα που εκμεταλλεύονται το παραθυρικό περιβάλλον έφεραν νέα δεδομένα στο χώρο και προσφέρουν χαρακτηριστικά που προσδίδουν ευχρηστία και παραγωγικότητα. Ενα από τα σημαντικότερα, στον ευρύτερο τομέα της τεκμηρίωσης, είναι και η παρουσία ενός προχωρημένου συστήματος on-line help, το οποίο με τον καιρό εξελίχτηκε σε ένα από τα πλέον σημαντικά τμήματα μιας εφαρμογής. Κάθε σύγχρονο πακέτο που σέβεται τον εαυτό του έχει να επιδείξει και ένα σωστά δομημένο σύστημα βοηθείας.

Το σύστημα αυτό βασίζεται, κατά μεγάλο ποσοστό, στη φιλοσοφία του hypertext. Για παράδειγμα, υποθέστε ότι βρίσκεστε σε ένα παράθυρο βοηθείας, που εξηγεί μια λειτουργία του προγράμματος. Κάπου, μέσα στο κείμενο, υπάρχει αναφορά σε κάποια άλλη λειτουργία, το όνομα της οποίας είναι σημειωμένο με πράσινο χρώμα. Οταν λοιπόν ενεργοποιήσετε με το mouse σας αυτόν το "σύνδεσμο", μεταφέρεστε αμέσως στο σχετικό topic και μπορείτε να διαβάσετε το περιεχόμενό του.

Είναι η ίδια ακριβώς φιλοσοφία, στην οποία στηρίζεται και ο World Wide Web. Ενα πλέγμα πληροφοριών, κατάλληλα διαμορφωμένων και συνδεδεμένων.

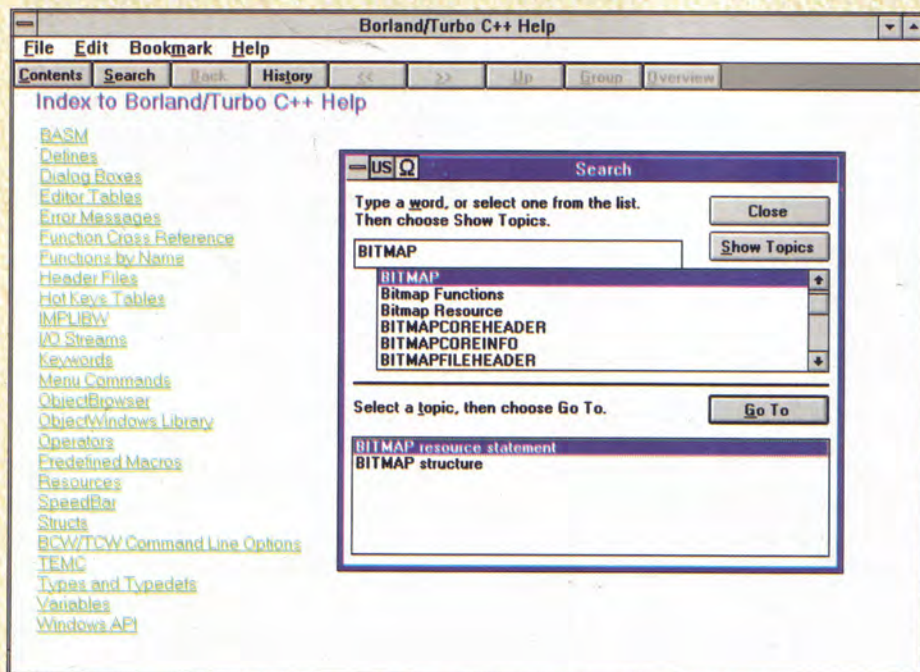
CROSS-PLATFORM ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ HYPERTEXT ΕΓΓΡΑΦΩΝ

Ισως δεν έχει αναφερθεί ευρέως, αλλά η πλατφόρμα on-line help που προσφέρουν τα Windows είναι ιδανικό μέσο για τη δημιουργία documentation και για publishing projects, ένας τρόπος δηλαδή να μεταφερθούν ηλεκτρονικά έγγραφα μεταξύ υπολογιστών. Το πρόγραμμα winhelp.exe, το οποίο είναι υπεύθυνο για το σύστημα βοηθείας, είναι μια Windows εφαρμογή που "φορτώνει" αρχεία με την κατάληξη .hlp. Τα αρχεία αυτά προήλθαν από το compilation, με τη βοήθεια του help compiler που διαθέτει η Microsoft και φυσικά η Borland C++, κάποιων αρχείων κειμένου που έχουν την κατάληξη .rtf (από το Rich Text Format).

Αυτή τη στιγμή, το πρόγραμμα winhelp.exe υποστηρίζεται επιπλέον από τα Windows NT, το OS/2, το παλιό καλό DOS, αλλά και τον Macintosh. Ετσι, αν δημιουργήσετε ένα help file, αυτό μπορεί να διανεμηθεί και να χρησιμοποιηθεί από όλες τις παραπάνω πλατφόρμες. Αν λοιπόν κάποτε κληθείτε να υποστηρίξετε παραπάνω από ένα περιβάλλοντα εργασίας, αναφορικά με το documentation, πρέπει να έχετε υπόψη τη δυνατότητα αυτή.

RTF (RICH TEXT FORMAT)

Οπως ήδη αναφέραμε, ο help compiler δέχεται στην είσοδο αρχεία .RTF, για να δώσει στην έξοδο το τελικό αρχείο .HLP. Ο όρος RTF υποδηλώνει μια προδιαγραφή δόμησης κειμένου και εκφράζει ένα παράδειγμα μιας text markup γλώσσας. Επιτρέπει να συμπεριλάβουμε σε ένα αρχείο με απλούς ASCII χαρακτήρες το περιεχόμενο αλλά και την εμφάνιση ενός κειμένου. Είναι, αν θέλετε, κάτι ανάλογο με τη γλώσσα HTML του World Wide Web, αν και σε κάπως πιο "στρυφνή" μορφή. Πρέπει επιπλέον να επι-



Programming

σημάνουμε ότι αποτελεί δημιούργημα της Microsoft και ποτέ δεν κατέστη επίσημο standard της αγοράς. Οι εκάστοτε υλοποιήσεις και εκδοχές εξαρτώνται από τις διαθέσεις της. Οι RTF εντολές αρχίζουν με \ και μπορούν να καθορίζουν γραμμές, παραγράφους, διαχωριστές σελίδων, γραμματοσειρές, χρώματα, περιθώρια και, γενικά, οτιδήποτε έχει να κάνει με την εμφάνιση ενός κειμένου.

Για παράδειγμα, ας δούμε το κείμενο: "Η τελευταία λέξη αυτής της παραγράφου θα είναι με γράμματα πλάγια". Αυτό σε μορφή RTF θα το αποδίδαμε ως εξής:

" \ pard \ plain \ f4 \ fs20 Η τελευταία λέξη αυτής της παραγράφου θα είναι σε γράμματα { \ f4 \ i πλάγια }. \ par ".

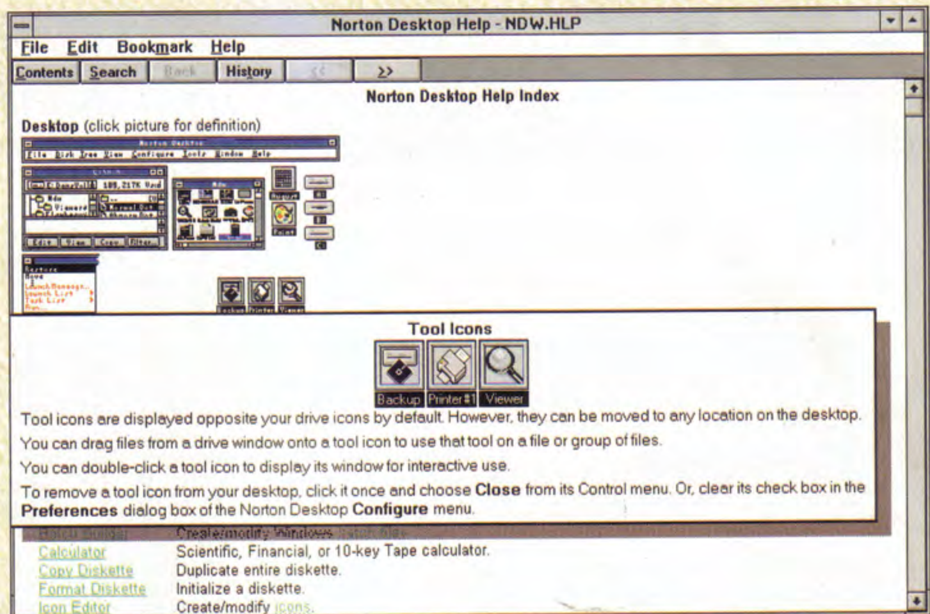
Το κείμενο που πρόκειται να έχει κάποιο ειδικό χαρακτηριστικό, όπως εδώ η λέξη "πλάγια" που θέλουμε να εμφανιστεί σε italics, οριοθετείται με άγκιστρα. Οι άλλες εντολές σημαίνουν:

\ pard Κανονικό φορμάρισμα παραγράφου
\ plain Απλό φορμάρισμα χαρακτήρων
\ f4 Επιλογή γραμματοσειράς #4
\ fs20 Μέγεθος γραμμάτων στις 10 στιγμές
\ i Πλάγια (italics)
\ par Τέλος παραγράφου

Οπως καταλαβαίνετε, αν και μπορεί κάποιος να δημιουργήσει .RTF files μέσα από τους δημοφιλείς παραθυρικούς επεξεργαστές κειμένου (WinWord, Amipro, WordPerfect), κάτι τέτοιο αποτελεί πραγματική δοκιμασία. Για το λόγο αυτό, στην πράξη χρησιμοποιούνται ευρύτατα ειδικά authoring tools που προσφέρουν πολλές ευκολίες, παράγοντας το απαραίτητο .RTF αρχείο στο τέλος. Μάλιστα, σε περιπτώσεις όπως η δημιουργία πινάκων η συνδρομή αυτών των εργαλείων είναι πολύτιμη.

Η ΔΟΜΗ ΕΝΟΣ HELP PROJECT

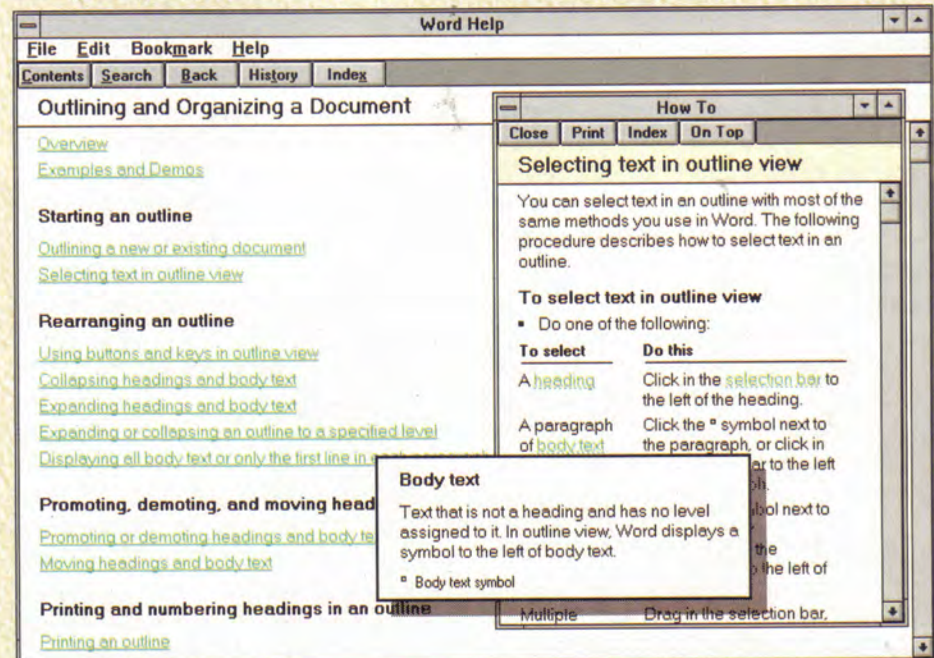
Ας υποθέσουμε ότι έχουμε ένα πρόγραμμα και θέλουμε να δημιουργήσουμε το αντίστοιχο αρχείο βοηθείας. Το πρώτο βήμα, προτού γράψουμε το κείμενο, είναι η επιλογή των σημείων που θα αναλυθούν και η καταγραφή τους με ξεκάθαρο τρόπο, ώστε το αποτέλεσμα που θα προκύψει να είναι πράγματι χρήσιμο στον τελικό χρήστη. Σκοπός δηλαδή είναι να γράψουμε με απλό και σαφή τρόπο τις λειτουργίες που επιτελεί το

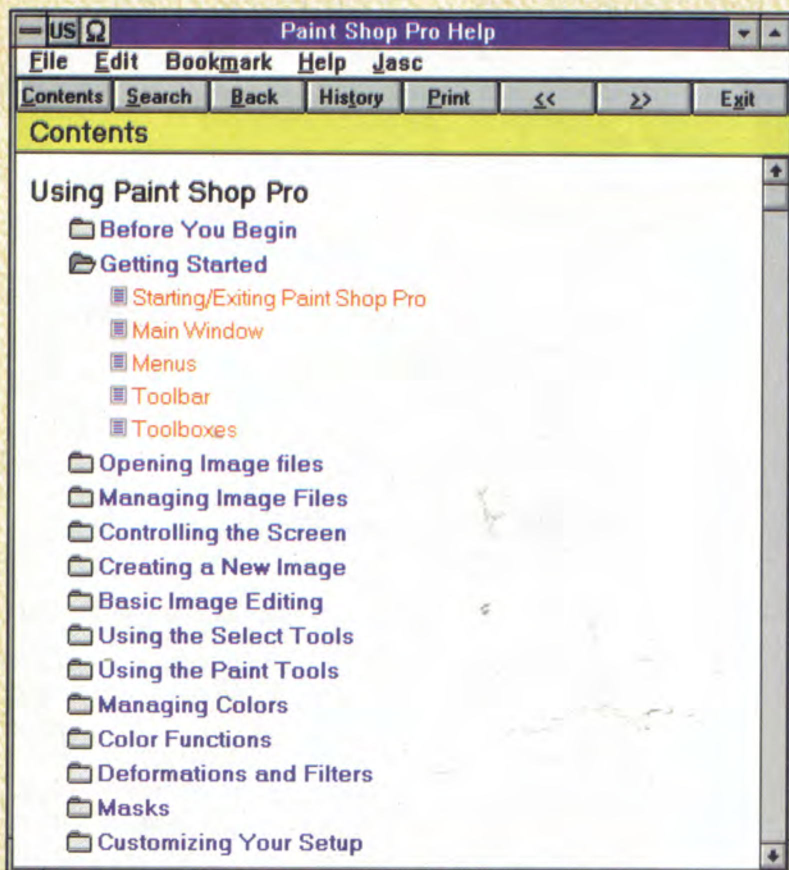


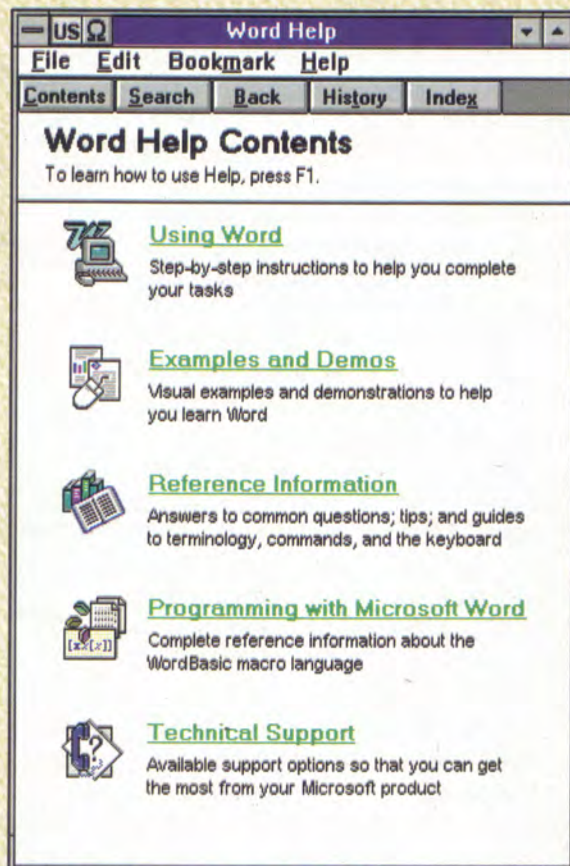
πρόγραμμά μας και τον τρόπο που δουλεύει. Μπορεί αυτό να ακούγεται απλό, αλλά χρειάζεται μελέτη και σχεδιασμό.

Οπως ένα βιβλίο διαιρείται σε κεφάλαια, έτσι και ένα help system διαιρείται σε topics, δηλαδή θέματα. Ενα topic θα πρέπει να καλύπτει μία και μόνο έννοια, ενώ καλό είναι να μην ξεπερνά σε μέγεθος μια οθόνη κειμένου. Κάθε topic έχει έναν τίτλο και ένα context string. Το τελευταίο προσδιορίζει εσωτερικά στο WinHelp το συγκεκριμένο topic. Συχνά, ένα θέμα θα περιέχει πληροφορίες που έχουν σχέση με κάποιο άλλο θέμα στο help file. Ενα τυπωμένο εγχειρίδιο θα είχε κάποια παραπομή του στιλ "βλέπε σελίδα XX". Στο on-line help, όμως, χρησιμοποιούμε ένα "σύνδεσμο" (link ή jump, όπως ονομάζεται), ο οποίος θα επιτρέπει στο χρήστη να μεταβεί σε κάποιο άλλο θέμα. Η λέξη που μας οδηγεί αλλού είναι συνήθως χρώματος πράσινου, προκειμένου να ξεχωρίζει.

Σε ένα τυπωμένο εγχειρίδιο πάλι, η επεξήγηση ενός όρου θα γινόταν με κάποια παραπομή ή υποσημείωση στο τέλος της σελίδας. Εδώ, όμως, μπορούμε να έχουμε ένα pop-up topic, ένα παραθυράκι ουσιαστικά







που θα περιέχει ένα σύντομο επεξηγηματικό κείμενο. Ενα τέτοιο στοιχείο θα είναι πάλι σε πράσινο χρώμα αλλά υπογραμμισμένο και, μόλις ο χρήστης το επιλέξει, θα εμφανίζεται ένα μικρό σκιασμένο παράθυρο κειμένου. Με άλλο ένα κλικ από το χρήστη, αυτόματα εξαφανίζεται από την οθόνη.

Αν θέλουμε να αλλάξουμε το χρώμα για hyperlinks και pop-ups, μπορούμε να επέμβουμε στον τομέα Windows Help του αρχείου win.ini και να προσθέσουμε τις εξής γραμμές:

```
JumpColor=192 0 0
PopupColor=0 0 192
```

Οι κωδικοί που βλέπετε, είναι το μείγμα χρώματος που προκύπτει από τον συνδυασμό των τριών βασικών, red, green, blue (RGB), όπως έχουμε δει και σε άλλες περιπτώσεις.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΑ

Η προσθήκη γραφικών με τη μορφή bitmaps δίνει μια πιο ελκυστική όψη στο help file και βοηθά το χρήστη να κατανοήσει καλύτερα κάποια topics. Μια εικόνα μπορεί να έχει απλώς "διακοσμητικό" ρόλο, όπως π.χ. το logo μιας εταιρίας, να αποτελεί διάγραμμα που θα επεξηγεί παραστατικά μια λειτουργία ή να είναι ενεργό μέρος του συστήματος βοηθείας, με τη χρήση hot spots. Ο τεχνικός όρος για αυτού του είδους τα bitmaps που περιέχουν "ευαίσθητες" περιοχές ενεργοποίησης είναι segmented hypergraphics. Μόλις ο χρήστης κάνει κλικ με το mouse σε κάποια γραφική περιοχή, μεταφέρεται στο topic που αυτή αναπαριστά. Παράδειγμα αυτής της τεχνικής είναι το on-line help του προγράμματος Norton Desktop, όπως φαίνεται και στη σχετική εικόνα.

Για να μετατρέψετε οποιοδήποτε bitmap σε ένα τέτοιο hypergraphic, χρειάζεστε τον κατάλληλο editor, όπως είναι ο SHED της Microsoft που αναλαμβάνει να δώσει στην έξοδο τα απαραίτητα αρχεία .SHG, από τα .BMP που θα εισαγάγετε και θα επεξεργαστείτε. Εδώ θα πρέπει να επισημάνουμε πως η εισαγωγή γραφικών έχει και τις ανάλογες επιπτώσεις στο μέγεθος του τελικού αρχείου, μόλο που όταν αποθηκεύονται με το format .SHG οι εικόνες υφίστανται συμπίεση. Επίσης, πρέπει να έχετε υπόψη ότι, ενώ γίνεται αυτόματα wrapping στο κείμενο, όταν το παράθυρο αλλάξει μέγεθος, το ίδιο δεν ισχύει και για τις εικόνες, οπότε καλό είναι να μην έχουν μεγάλο μέγεθος, για λόγους απεικόνισης.

HELP BUTTONS & MACROS

Οταν δημιουργούμε ένα help file, συνήθως ορίζουμε και μια browse sequence, δηλαδή μια ακολουθία των θεμάτων. Αυτή αξιοποιείται από δύο buttons που διαθέτει το πρόγραμμα Winhelp, για να μπορεί ο χρήστης να βλέπει γρήγορα τα διαθέσιμα θέματα σε απλή σειριακή διάταξη. Τα buttons έχουν δύο βελάκια, με ενδείξεις κίνησης προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Αλλα buttons που διαθέτει το help file είναι τα Contents, Search, Back, History και About, με τις αντίστοιχες προφανείς λειτουργίες.

Ολα αυτά ενεργοποιούνται με τη βοήθεια κάποιων μακροεντολών, του τύπου CreateButton. Υπάρχουν περίπου 60 διαθέσιμα macros. Οι δύο πιο σημαντικές είναι οι ExecProgram και RegisterRoutine. Η πρώτη

σάς επιτρέπει να εκτελέσετε ένα πρόγραμμα απευθείας μέσα από το Winhelp. Η δεύτερη δίνει στο σύστημα βοηθείας πρόσβαση σε όλες τις API functions των Windows, καθώς και σε ρουτίνες που βρίσκονται σε κάποια DLL.

Αυτό θα μπορούσε να είναι αρκετά εξυπηρετικό, για να προσθέσετε υποστήριξη multimedia σε κάποιο help file. Για παράδειγμα, όταν ο χρήστης επιλέξει μια έννοια, να υπάρχει δυνατότητα να ακουστεί ένα αρχείο .wav ή να προβληθεί ένα σχετικό αρχείο video.

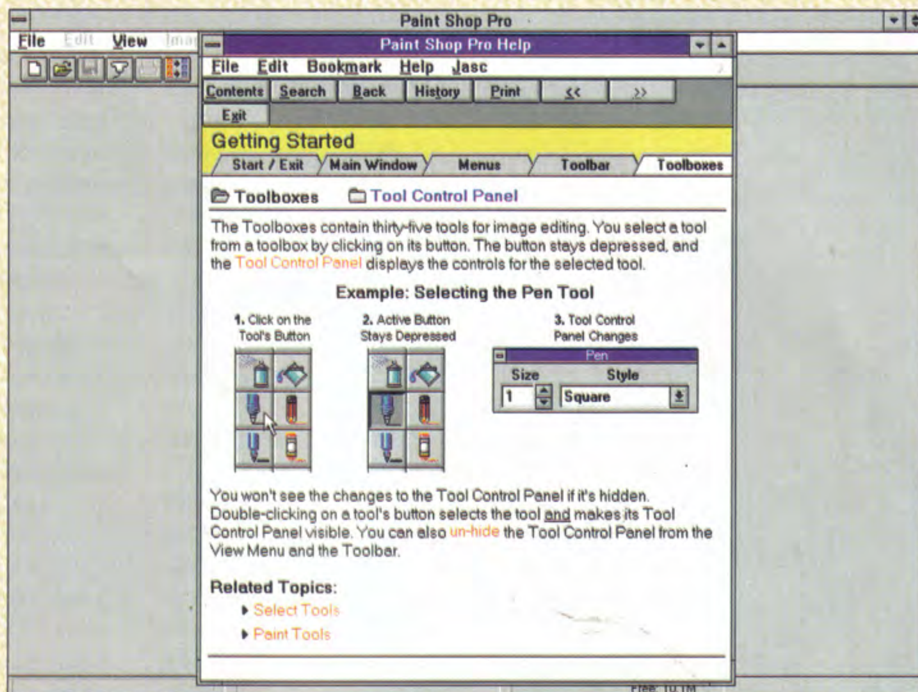
ΑΛΛΕΣ ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Για κάποιον που επιθυμεί να ασχοληθεί σε βάθος με το θέμα, υπάρχουν τρόποι άντλησης περισσότερων στοιχείων. Ξεκινώντας από το Internet, πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει ένα Usenet newsgroup, με το όνομα comp.os.ms-windows.programmer.winhelp. Επιπλέον, υπάρχει και μια mailing list με το όνομα WINHLP-L. Για να εγγραφείτε, μπορείτε να στείλετε e-mail στη διεύθυνση LISTSERV@ADMIN.HUMBERC.ON.CA με περιεχόμενο μηνύματος: "SUB WINHLP-L το όνομά σας".

Ωστόσο, η κυριότερη πηγή πληροφοριών για κάθε θέμα που σχετίζεται με παραθυρικό προγραμματισμό και, κατ' επέκταση, με τη δημιουργία on-line help είναι το MSDN CD-ROM που εκδίδει η Microsoft κάθε τρίμηνο και το οποίο μπορεί κάποιος να προμηθευτεί μέσω συνδρομής. Περιέχει πολλά από τα βιβλία προγραμματισμού της Microsoft Press, τα εγχειρίδια για όλες τις γλώσσες προγραμματισμού και τα APIs της εταιρίας, τεράστιο όγκο τεχνικών σημειώσεων και specifications, όλα τα τεύχη του Microsoft Systems Journal, καθώς και πολλά MBs με source κώδικα.

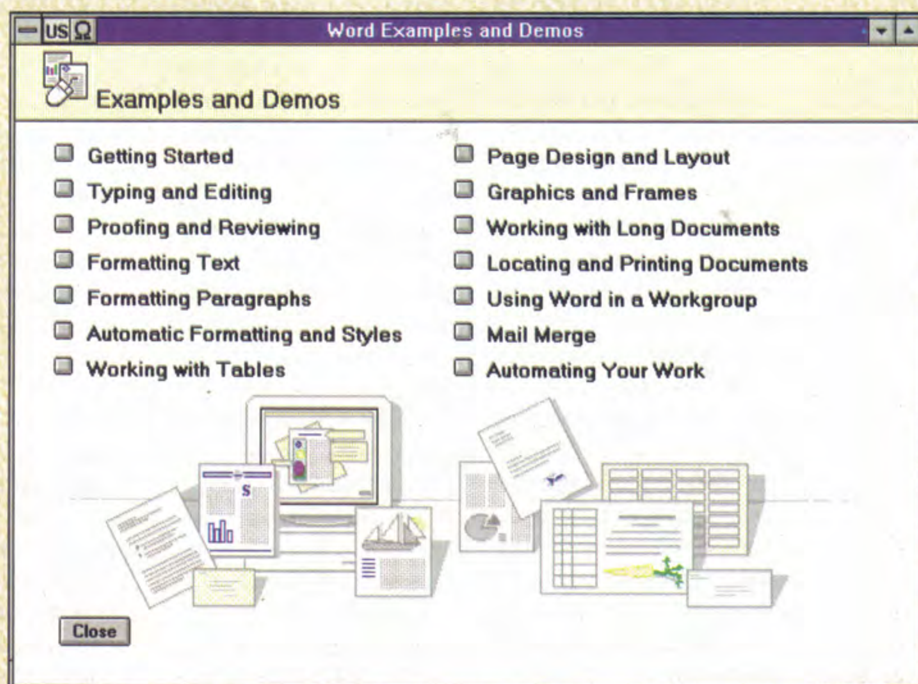
Σε μια επαυξημένη έκδοση περιέχονται, εκτός από τα παραπάνω, όλα τα SDKs (Software Development Kits) της Microsoft μαζί με το σύνολο των λειτουργικών συστημάτων της εταιρίας.

Ειδικά για τη συγγραφή του on-line help, υπάρχουν help-authoring templates για το Word 2.0 και 6.0, πρόσθετα δηλαδή προγραμματάκια που σας βοηθούν να δημιουργήσετε με ευκολότερο τρόπο το help documentation της εφαρμογής. Επίσης, περιέχεται και ένα βιβλίο με τον τίτλο Windows Help Authoring Guide, προκειμένου να διευκολυνθείτε στα διάφορα στάδια της δόμησης των help files. Γενικά, αυτή η σειρά των MSDN CDs αποτελεί πολύτιμο εργαλείο στα χέρια κάθε σοβαρού Windows programmer. Καλό θα είναι να την έχετε υπόψη, αν ασχολείστε ή σκοπεύετε να ασχοληθείτε επαγγελματικά με τον προγραμματισμό σε λειτουργικά της Microsoft.



ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ...

Αναλύσαμε εκτενώς την τεχνολογία που σχετίζεται με τη δημιουργία help files. Τον επόμενο μήνα θα παρουσιάσουμε help-authoring tools και θα χρησιμοποιήσουμε ένα από αυτά, το πρόγραμμα Xantippe, για να δημιουργήσουμε το δικό μας, μικρό αρχείο βοηθείας. ■



Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

GIF-PCX-BMP



Αγαπητό PC Master,

Είμαι και εγώ ένας από τους πιο φανατικούς αναγνώστες σου. Με τον καιρό έχεις βελτιωθεί πολύ και έχεις γίνει φοβερό. Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις μου:

1. Θα σου ήμουν υπόχρεος αν μου έγραφες μια λίστα που να μετατρέπει τα .GIF αρχεία σε .PCX και το αντίθετο, σε Turbo Pascal 6.

2. Θα μπορούσες να μου γράψεις μια λίστα με την οποία θα μπορώ να χρησιμοποιήσω την ανάλυση 320x200x256; (σε TP6 ή assembly)

3. Σε ποιο τεύχος σου είχες αναλύσει τα format PCX και BMP;

4. Μήπως έχεις κανένα tip για το UFO-Enemy Unknown;

Ευχαριστώ πολύ,

Ν. Τούντας

Υ.Γ. 1. Συγχαρητήρια σε όλες τις στήλες και όλους τους συντάκτες, μαζί με τον αρχισυντάκτη.

Υ.Γ. 2. Συγχαρητήρια και στο PC-Games.

Υ.Γ. 3. Αν δεν γίνεται να μου απαντήσεις στο πρώτο ερώτημα, γράψε μία λίστα που μπορείς να "δεις" τα PCX αρχεία και μία που μπορείς να τα σώσεις από την οθόνη (save και load).

Υ.Γ. 4. Ελπίζω σε δημοσίευση!



1. Ενα πρόγραμμα που διαβάζει και δείχνει στην οθόνη αρχεία .PCX έχει δημοσιευτεί στο τεύχος 63. Το πρόγραμμα που ακολουθεί περιέχει τη διαδικασία SaveScreenPCX, μέσω της οποίας αποθηκεύεται η οθόνη σε ένα αρχείο .PCX. Η διαδικασία δέχεται ένα όρισμα, το όνομα του αρχείου στο οποίο θα αποθηκευτεί η οθόνη. Το όρισμα πρέπει να περιέχει την επέκταση .PCX. Τέλος, το πρόγραμμα συνεργάζεται και με τον οδηγό οθόνης SVGA256 που έχει κυκλοφορήσει για την Turbo Pascal 6. Σημειώνουμε ότι για κάποιον άγνωστο λόγο οι εικόνες που παράγει το πρόγραμμα δεν διαβάζονται σωστά από το πρόγραμμα VPIC, ενώ διαβάζονται χωρίς πρόβλημα από άλλες εφαρμογές. Τέλος, οι παραγόμενες εικόνες 256 χρωμάτων δεν διαβάζονται σωστά από το PaintBrush των Windows.

```
Program WritePCX;
Uses CRT, Graph, DOS;
{Παλέτα 16 χρωμάτων της
   Turbo Pascal. Για
   καταστάσεις οθόνης
όπου χρησιμοποιούνται
   λιγότερα χρώματα,
   διορθώστε τις ν πρώτες
αρχικές καταχωρίσεις (ν είναι
   ο μέγιστος αριθμός
   χρωμάτων που
υποστηρίζει η κατάσταση
   οθόνης) ώστε να
   ανταποκρίνονται στα
χρησιμοποιούμενα χρώματα.}
Const TurboPalette:
   Array[0..47] Of Byte =
   ($00, $00, $00, {Μαύρο}
   $00, $00, $AA, {Μπλε}
   $00, $AA, $00, {Πράσινο}
   $00, $AA, $AA, {Θαλασσί}
   $AA, $00, $00, {Κόκκινο}
   $AA, $00, $AA, {Μοβ}
   $AA, $AA, $00, {Καφέ}
   $AA, $AA, $AA, {Ανοιχτό γκρι}
   $55, $55, $55, {Σκούρο γκρι}
   $00, $00, $FF, {Ανοιχτό μπλε}
   $00, $FF, $00, {Ανοιχτό
   πράσινο}
   $00, $FF, $FF, {Ανοιχτό
   θαλασσί}
   $FF, $00, $00, {Ανοιχτό κόκκινο}
   $FF, $00, $FF, {Ανοιχτό μοβ}
   $FF, $FF, $00, {Κίτρινο}
   $FF, $FF, $FF ); {Ασπρο}

Type
{Η παλέτα του αρχείου PCX}
PCXPaletteType = Array[0..47]
   Of Byte;

PCXHeader = Record
   {Επικεφαλίδα ενός αρχείου
   .PCX}
Manufacturer: Byte; {Πάντα
   περιέχει την τιμή $0a}
Version: Byte; {Η έκδοση του
   προγράμματος.}
Encoding: Byte; {Πάντα η τιμή
   1.}
BitsPerPixel: Byte; {Αριθμός
   bit/εικονοστοιχείο.}
XMin, YMin: Integer; {Οι
   συντεταγμένες του πάνω
   αριστερά
   εικονοστοιχείου.}
XMax, YMax: Integer; {Οι
   συντεταγμένες του κάτω
   δεξιά
εικονοστοιχείου.}
XResolution: Integer;
   {Ανάλυση κατά τον
   οριζόντιο άξονα.}
YResolution: Integer;
   {Ανάλυση κατά τον
   κατακόρυφο άξονα.}
FilePalette: PCXPaletteType;
   {Η παλέτα της εικόνας.}
Reserved: Byte; {Δεσμευμένο
   πεδίο.}
ColorPlanes: Byte; {Αριθμός
   περιοχών χρώματος.}
BytesPerLine: Integer;
   {Αριθμός bytes ανά γραμμή
   εικόνας.}
FilePaletteType: Integer;
   {Κωδικός τύπου παλέτας.}
Filler: Array[1..58] Of Char;
End;

{ Παλέτα αρχείου 256
   χρωμάτων. }
SVGAPalette = Array[1..768] Of
   Byte;

Procedure
   WritePCXHeader(Var F: File);
{ Η διαδικασία αυτή γεμίζει τα
   πεδία της επικεφαλίδας του
   αρχείου .PCX
και γράφει τη δομή στο αρχείο
   που υποδεικνύεται από το
   όρισμά της (το
οποίο πρέπει να είναι ανοικτό
   και να επιτρέπει εγγραφή.}
Var
Head: PCXHeader;
I: Integer;
R: Registers;
Begin
{ Το πεδίο "κατασκευαστής"
   έχει πάντα την τιμή 10. }
Head.Manufacturer := $0a;
Head.Version := 1;
{ Το πεδίο "κωδικοποίηση" έχει
   την τιμή 1.}
Head.Encoding := 1;
{ Υπολογισμός των bits που
```

```
  απαιτούνται για την
  αποθήκευση
κάθε εικονοστοιχείου. }
Case (GetMaxColor) Of
1: Head.BitsPerPixel := 1;
3: Head.BitsPerPixel := 2;
15: Head.BitsPerPixel := 4;
255: Head.BitsPerPixel := 8;
End;
{ Η πάνω-αριστερή γωνία της
  αποθηκευόμενης εικόνας.}
Head.XMin := 1;
Head.YMin := 1;
{ ... και η κάτω-δεξιά γωνία.}
Head.XMax := GetMaxX + 1;
Head.YMax := GetMaxY + 1;
{ Η χρησιμοποιούμενη ανάλυση
  τίθεται ίση με την ανάλυση
  της οθόνης. }
Head.XResolution := 96;
Head.YResolution := 96;
If (Head.BitsPerPixel <= 4) Then
{ Το πεδίο Palette
  χρησιμοποιείται μόνο όταν
  έχουμε λιγότερα από
256 χρώματα. Για εικόνες 256
  χρωμάτων, η παλέτα
  βρίσκεται στο
τέλος του αρχείου και
  γράφεται εκεί από τη
  διαδικασία WritePCXTrailer.
  }
For I := 0 To GetMaxColor Do
Begin
Head.FilePalette[3 * I] :=
  TurboPalette[3 * I];
Head.FilePalette[3 * I + 1] :=
  TurboPalette[3 * I + 1];
Head.FilePalette[3 * I + 2] :=
  TurboPalette[3 * I + 2];
End;
{ Χρησιμοποιούμε πάντα μία
  περιοχή bits. }
Head.ColorPlanes := 1;
{ Μέγιστο πλήθος bytes ανά
  γραμμή. }
Head.BytesPerLine :=
  Head.XMax Div 8 *
  Head.BitsPerPixel;
{ Ο τύπος της παλέτας είναι
  πάντα 2 (έγχρωμη
  παρουσίαση). }
Head.FilePaletteType := 2;
BlockWrite(F, Head,
  Sizeof(Head));
End;

Procedure WritePCXTrailer(Var
  F: File);
{ Η διαδικασία αυτή ελέγχει αν
  απαιτείται η εγγραφή
  παλέτας 256
χρωμάτων στο τέλος του
  αρχείου. Αν πράγματι
  απαιτείται, η παλέτα
διαβάζεται από τους
  καταχωρητές της VGA και
  γράφεται στο αρχείο. }
Var
I: Integer;
R: Registers;
Begin
If (GetMaxColor = 255) Then
Begin
For I := 0 To 255 Do
Begin
{ Ανάγνωση των περιεχομένων
  του καταχωρητή παλέτας. }
R.AX := $1015;
R.BX := I;
Intr($10, R);
{ Πολλαπλασιασμός επί 4, για
  συμμόρφωση με τα πρότυπα
  των
εφαρμογών Windows. }
R.DH := R.DH * 4;
R.CH := R.CH * 4;
R.CL := R.CL * 4;
{ Εγγραφή στο αρχείο. }
BlockWrite(F, R.DH, 1);
BlockWrite(F, R.CH, 1);
BlockWrite(F, R.CL, 1);
End;
End;
End;

Procedure
  WritePCXContents(Var F:
  File);
Var
Buffer: Array[0..1023] Of Byte;
X, Y, MaxX, MaxY: Integer;
NumShifts, ShiftBits: Integer;
ByteCount, PixColor: Integer;
DataByte: Byte;
BufferPtr, BufferPtr1,
  OutputCount: Integer;
NumColors: Integer;
Begin
MaxX := GetMaxX;
MaxY := GetMaxY;
NumColors := GetMaxColor + 1;
Case (NumColors) Of
2: ShiftBits := 1;
4: ShiftBits := 2;
16: ShiftBits := 4;
256: ShiftBits := 8;
End;
NumShifts := 8 Div ShiftBits;

For Y := 0 To MaxY Do
Begin
{ Ανάγνωση μιας γραμμής
  οθόνης και τοποθέτησή της
  στη μεταβλητή Buffer. }
X := 0;
BufferPtr := 0;
While (X <= MaxX) Do
Begin
PixColor := GetPixel(X, Y);
DataByte := (DataByte ShL
  ShiftBits) Or PixColor;
Dec(NumShifts);
If (NumShifts = 0) Then
Begin
Buffer[BufferPtr] := DataByte;
Inc(BufferPtr);
NumShifts := 8 Div ShiftBits;
End;
Inc(X);
End;
If (NumShifts <> (8 / ShiftBits))
  Then
Begin
DataByte := DataByte ShL
  (NumShifts * ShiftBits);
Buffer[BufferPtr] := DataByte;
Inc(BufferPtr);
End;
{ Εγγραφή των δεδομένων της
  μεταβλητής Buffer στο
  αρχείο, σύμφωνα με
το πρότυπο PCX. Το πρότυπο
  αυτό εμπεριέχει και μία (όχι
  ιδιαίτερα
αποτελεσματική) τεχνική
  συμπίεσης, την οποία και
  ακολουθεί το
πρόγραμμα. }
BufferPtr1 := 0;
OutputCount := 0;
While (BufferPtr1 < BufferPtr)
  Do
Begin
ByteCount := 1;
{ Υπολογισμός συνεχόμενων
  bytes με την ίδια τιμή. }
While ((ByteCount < 63) And
((BufferPtr1 + ByteCount) <
  BufferPtr) And
(Buffer[BufferPtr1] =
  Buffer[BufferPtr1 +
  ByteCount])) Do
Inc(ByteCount);
{Αν υπάρχουν δύο ή
  περισσότερα συνεχόμενα
  bytes με την ίδια τιμή
ή τα δύο υψηλότερης τάξης
  bits του τρέχοντος byte
  έχουν τιμή 1,
τότε τα bytes εισάγονται
  κωδικοποιημένα στο αρχείο.
  }
If (((Buffer[BufferPtr1] And $C0)
  = $C0) Or (ByteCount > 1))
  Then
Begin
DataByte := $C0 Or
  (ByteCount);
BlockWrite(F, DataByte, 1);
BlockWrite(F,
  Buffer[BufferPtr1], 1);
Inc(OutputCount, 2);
Inc(BufferPtr1, ByteCount);
End
Else
Begin
{ Απλή εγγραφή byte στο
  αρχείο. }
BlockWrite(F,
  Buffer[BufferPtr1], 1);
Inc(OutputCount, 1);
Inc(BufferPtr1);
End;
End;
DataByte := 0;
{ Το πλήθος bytes μιας
  γραμμής πρέπει να είναι
  ακέραιο πολλαπλάσιο
του 4. }
While ((OutputCount Mod 4) <>
  0) Do
```

```
Begin
BlockWrite(F, DataByte, 1);
Inc(OutputCount);
End;
End;
End;

Procedure
  SaveScreenPCX(FileName:
  String);
Var
F: File;
Begin
{Ανοιγμα του αρχείου,
  εγγραφή επικεφαλίδας,
  περιεχομένων και
(ενδεχομένως) της παλέτας
  256 χρωμάτων. }
Assign(F, FileName);
ReWrite(F, 1);
WritePCXHeader(F);
WritePCXContents(F);
WritePCXTrailer(F);
Close(F);
End;

{$F+}
Function DetectVGA256 :
  Integer;
Var
Vid: Integer;
Begin
WriteLn('Επιλέξτε τον οδηγό
  οθόνης που επιθυμείτε:');
WriteLn(' 0) 320x200x256');
WriteLn(' 1) 640x400x256');
WriteLn(' 2) 640x480x256');
WriteLn(' 3) 800x600x256');
WriteLn(' 4) 1024x768x256');
Write('> ');
ReadLn(Vid);
DetectVGA256 := Vid;
End;
{$F–}
Var
F: File;
FileName: String;
Status: Integer;
GrDriver, GrMode: Integer;
I: Integer;
Begin
If (ParamCount = 0) Then
Begin
WriteLn('Η σωστή χρήση του
  προγράμματος είναι pcx
  <όνομα_αρχείου.pcx>');
Halt;
End;
FileName := ParamStr(1);

{ Εγκατάσταση του οδηγού για
  SVGA. }
GrDriver :=
  InstallUserDriver('SVGA256',@
  DetectVGA256);
{GrDriver := Detect;}
{ Αλλάξτε τη σταθερά
  c:\tmp\bpa\bgi της
  κατωτέρω γραμμής, στη
διαδρομή όπου βρίσκεται ο
  οδηγός SVGA256.BGI }
InitGraph(GrDriver, GrMode, '');
{InitGraph(GrDriver, GrMode,
  'c:\lang\tp6\bgi');}
SetGraphMode(0); {Κατάσταση
  320*200*256}
Status := GraphResult;
If (Status <> GrOK) Then
Begin
WriteLn(GraphErrorMsg(Status)
  );
Halt(6);
End;
For I := 0 To GetMaxX Do
Begin
SetColor(I Mod (GetMaxColor +
  1));
Line(I, 0, I, GetMaxY);
End;
SaveScreenPCX(FileName);
CloseGraph;
End.
```


INTERLOGIC C&B

Τηλ.: 8562980-1, Fax: 8562981

ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27

CDR

KODAK

PHILIPS

TRAX DATA

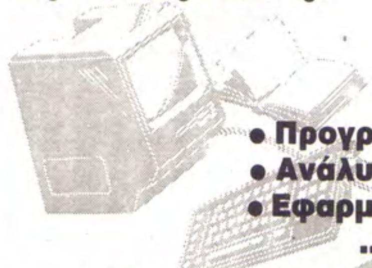
PINNACLY MICRO

DATA TYPE

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ

Σπουδάστε Computers στην μεγαλύτερη σχολή της Δυτικής Αττικής.

Ανοίξτε μια πόρτα στον 21ο αιώνα ΣΗΜΕΡΑ !!!



ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ:
- Χειρισμός Η/Υ
- Προγραμματισμός Η/Υ
- Ανάλυση Συστημάτων
- Εφαρμογές Multimedia

...και πολλά άλλα.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΤΜΗΜΑΤΑ ΕΝΤΑΤΙΚΑ - ΕΤΗΣΙΑ - ΔΙΕΤΗ

ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΕΝΑΡΞΕΙΣ ΤΜΗΜΑΤΩΝ

Μυηθείτε στην Πληροφορική

ΕΥΚΟΛΑ - ΓΡΗΓΟΡΑ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ : Δευτέρα έως Σάββατο από 8.30 π.μ. έως 9.30 μ.μ.
ΚΕΝΤΡΙΚΟ : Ιερά Οδός 227, Πλατεία Εσταυρωμένου, ΑΙΓΑΛΕΩ
Τηλ. 53.12.220, 59.13.650 Fax: 59.81.342

2. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να βρεις τον οδηγό SVGA256, ο οποίος παρέχει υποστήριξη για την κατάσταση γραφικών 320x200x256. Η εναλλακτική λύση είναι να μη χρησιμοποιήσεις αρχεία BGI για να δουλέψεις στην κατάσταση αυτή, αλλά να την προσπελάσεις απευθείας μέσω του BIOS. Αυτό επιτυγχάνεται με την ακόλουθη διαδικασία:

```
Uses DOS;
Procedure Init320_200_256;

Var
R: Registers;
Begin
R.AH := $0;
R.AL := $13;
Intr($10, R);
End;
```

Το κακό με τη μέθοδο αυτή είναι ότι δεν θα έχεις στη διάθεσή σου τις ρουτίνες που ορίζονται στα αρχεία BGI (Line, PutText κ.λπ.).

3. Το πρότυπο BMP είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 46 (Δεκέμβριος 1993), ενώ το πρότυπο PCX στο αμέσως επόμενο τεύχος.

4. Η αίτησή σου προωθήθηκε στους ασχολούμενους με τον ευγενή τομέα των παιχνιδιών. Σύντομα θα έχεις την απάντηση από τις στήλες του (ενιαίου πλέον) PC Master/PC Games.

BASIC MEMORY

Αγαπητό PC Master,

Είμαι εδώ και δύο χρόνια αναγνώστης σας και αυτή είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω. Την πρώτη φορά δεν δημοσιεύτηκε τίποτα. Ακόμα, σας έχω στείλει ένα utility αλλά και με αυτό δεν έγινε τίποτα. Πάντως, γενικά είμαι ευχαριστημένος από το περιοδικό και θέλω να σας πω ότι η καλή σας ύλη ξεχωρίζει από τα άλλα περιοδικά. Και τώρα στο θέμα μας. Το πρόβλημά μου αφορά στην Basic Memory. Η Basic Memory που έχω είναι 640 KBytes, αλλά την έχω γεμίσει βάζοντας πολλά προγράμματα στο startup, όπως Sound Blaster, CD-ROM κ.ά., ώστε να έχουν μείνει 560 KBytes. Πολλά παιχνίδια απαιτούν 580 KBytes. Οταν απαιτούσαν τόσα, τότε έγραφα REM σε μερικές εντολές και έτσι απελευθερωνόταν αρκετή μνήμη για να παίξω. Ομως, τώρα έχω ένα παιχνίδι που για να παίξει χρειάζεται 580 KBytes μνήμη και ποντίκι και Sound Blaster, και έτσι δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Θα ήθελα να μου υποδείξετε έναν τρόπο να μεγαλώσω τη μνήμη από 640 KBytes σε 660 KBytes ή 670 KBytes. Αν μπορώ να το κάνω αυτό, πώς γίνεται; Αμα γίνει αυτό, ποια μνήμη θα επηρεάσει; Η EMS είναι 3.136 KBytes και η XMS είναι 3.211 KBytes.

Κλεάνθης Δάρας

Υ.Γ. 1. Η μνήμη είναι 560 KBytes χωρίς τα ελληνικά, το ποντίκι κ.ά.

126
ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ
Το Δίκτυο CompuLink κάνει τώρα τη σύνδεσή σας παιχνίδι με συνολικά **126** γραμμές σύνδεσης.
ΓΙΑ ΕΥΚΟΛΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΗΣ **COMPULINK** ΚΑΙ ΤΟΥ **INTERNET** ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΟΜΒΟΥΣ **"ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ"** ΣΤΗ **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** & **"ΔΑΙΔΑΛΟΣ"** ΣΤΟ **ΗΡΑΚΛΕΙΟ.**



COMPULINK NETWORK
ΑΘΗΝΑ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, τηλ.: 9238.672-5, fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284624, 287610, fax: 282663
ΗΡΑΚΛΕΙΟ: (ΜΗΧΑΝΟΤΕΧΝΙΚΗ) Ζωγράφου 2, 858 00, τηλ.: 341414-5, fax: 222804
e-mail: marcom@compulink.gr
Web server: http://www.compulink.gr

VIRTUAL NEW YORK
Εξερευνήστε το Internet ΣΗΜΕΡΑ!
● συνομιλία ● συναντήσεις ● παιχνίδια ● εικόνες ● διεθνές ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ● πολυμέσα ● απεριόριστο λογισμικό δωρεάν ● πολύτιμες πληροφορίες ● τιμές συναλλάγματος ● η τελευταία μουσική ● τιμές μετοχών ● ειδήσεις ●
Χρησιμοποιήστε το modem σας για να τηλεφωνήσετε!
001-150-505-5503
Δεν χρειάζεται συνδρομή ή πιστωτική κάρτα. 1/2 λεπτό: 174 Δραχμές (ώρες αιχμής) ή 131 Δραχμές (ώρες μη-αιχμής). Virtualworld Ltd., Jersey, JE04 8XY

Υ.Γ. 2. Το computer μου είναι 80386 SX στα 33 MHz.



Η βασική μνήμη των PCs δεν μπορεί να αυξηθεί πέραν των 640 KBytes, λόγω της αρχιτεκτονικής των μηχανημάτων αυτών. Από το DOS 5 όμως και μετά, είναι δυνατόν να φορτωθούν προγράμματα στην ανώτερη μνήμη, δηλαδή σε κάποιες αχρησιμοποίητες περιοχές της μνήμης, μεταξύ των 640KB και του 1MB. Οι περιοχές αυτές είναι ιδεώδεις για εγκατάσταση των οδηγών για CD-ROM, ποντίκι, ελληνικά κ.λπ.

Για να μπορέσεις να χρησιμοποιήσεις τις περιοχές αυτές, θα πρέπει να αντικαταστήσεις στο αρχείο CONFIG.SYS την εντολή

DOS=HIGH

με την εντολή

DOS=HIGH,UMB

Επίσης, όλες οι εντολές

DEVICE=...

στο ίδιο αρχείο, θα πρέπει να αλλάξουν σε

DEVICEHIGH=...

Τέλος, πριν από κάθε εντολή του AUTOEXEC.BAT που φορτώνει παραμένον (resident) πρόγραμμα, θα πρέπει να τοποθετηθεί η εντολή lh, λ.χ. η εντολή

c:\dos\greek.com

θα πρέπει να αλλάξει σε

lh c:\dos\greek.com

Για τη συγκεκριμένη διαμόρφωση που περιγράφεις, μπορείς να εξοικονομήσεις περισσότερη υψηλή μνήμη αν δεν φορτώσεις τον οδηγό για διευρυμένη μνήμη (μνήμη EMS), δηλαδή τον οδηγό EMM386.EXE (υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι το παιχνίδι σου δεν απαιτεί την ύπαρξη τέτοιας μνήμης).

Η απουσία του οδηγού δεν θα ελευθερώσει απλώς τα 9 KBytes βασικής μνήμης που δεσμεύει ο ίδιος ο οδηγός, αλλά επίσης και 64 KBytes ανώτερης μνήμης, τα οποία δεσμεύονται για το πλαίσιο σελίδων της διευρυμένης μνήμης.



VISUAL BASIC 1.00



Αγαπητό PC Master,

Τώρα τελευταία ασχολούμαι με τη Visual Basic v. 1.00 και πρέπει να παραδεχτώ ότι με έχει ενθουσιάσει. Θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες:

α) Μπορώ να φτιάξω καλές εφαρμογές; Για παράδειγμα, εγώ θέλω να φτιάξω ένα diskcopy για Windows. Μήπως μπορείς να μου γράψεις, έστω, πώς θα αρχίσω;

β) Με την Turbo Pascal θα κάνω καλύτερη δουλειά;

γ) Μπορώ με τη Visual Basic να δημιουργήσω απλά παιχνίδια;

δ) Κυκλοφορεί βιβλίο που να περιλαμβάνει προγράμματα αποκλειστικά για Visual Basic; Θέλω να προγραμματίσω κάτι, γιατί μέχρι τώρα μου έχει χρησιμεύσει μόνο για να φτιάχνω ημερολόγια και να τρέχω τα games που έχεις στη δισκέτα σου.

ε) Πειράζει που εσωκλείω το κουπόνι Παραγγελίας Παλαιών Τευχών; Η δισκέτα, όταν παραλάβω τα περιοδικά, αν είναι χαλασμένη, μπορώ να σας την επιστρέψω και να πάρω άλλη;

Ευχαριστώ πολύ,

Δεμπεγιώτης Γιώργος

Υ.Γ. 1. Δώστε προσοχή στο πρώτο ερώτημα, παρακαλώ.

Υ.Γ. 2. Θα βάλεις ποτέ στη στήλη Programming πρόγραμμα για Visual Basic; Από το τεύχος 27 που σε παίρνω, δεν έχω δει μέχρι στιγμής.



α) Ναι, η Visual Basic είναι ένα καλό εργαλείο ανάπτυξης εφαρμογών, χωρίς μάλιστα πολύ κόπο. Για να φτιάξεις μια εφαρμογή τύπου DiskCopy, θα πρέπει πρώτα να εμφανίζεις ένα πλαίσιο διαλόγου απ' όπου θα επιλέγεται η μονάδα στην οποία θα γίνει η αντιγραφή και στη συνέχεια, ενδεχομένως, ένα δεύτερο πλαίσιο διαλόγου που θα ρωτάει τη χωρητικότητα της δισκέτας (αν δεν μπορείς να τη διαβάσεις απευθείας από τη δισκέτα). Κατόπιν θα πρέπει να διαβάσεις τα δεδομένα της δισκέτας, τα οποία θα φυλάξεις σε ένα προσωρινό αρχείο και, τέλος, ύστερα από ένα μήνυμα για τοποθέτηση της δισκέτας προορισμού στη μονάδα, θα γράψεις τα δεδομένα στη δισκέτα.

β) Μάλλον όχι, τουλάχιστον στα αρχικά στάδια, μια και η Turbo Pascal για Windows δεν είναι το ίδιο απλή με τη Visual Basic. Ισως θα πρέπει να σκεφτείς τη μετάβαση, όταν οι εφαρμογές σου γίνουν υπερβολικά πολύπλοκες.

γ) Αν λάβουμε υπόψη ότι το Windows Entertainment Pack της Microsoft έχει γραφτεί σε Visual Basic, τότε μάλλον η γλώσσα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την ανάπτυξη παιχνιδιών και μάλιστα όχι απαραίτητα απλών.

δ) Ναι, τέτοια βιβλία κυκλοφορούν αρκετά. Μια βόλτα στα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία θα σου επιτρέψει να διαλέξεις αυτό που είναι πιο κατάλληλο για σένα.

ε) Το κουπόνι έχει ήδη παραληφθεί από το τμήμα κυκλοφορίας. Αν η δισκέτα είναι χαλασμένη, μπορείς να μας τη στείλεις για αλλαγή.



TURBO PASCAL



Αγαπητό PC Master,

Μπαίνω κατευθείαν στο θέμα, γιατί έχω πολλά να σε ρωτήσω.

α) Στο τεύχος 45, στη στήλη Programming, είχες δημοσιεύσει κάποιες λίστες για τη διαχείριση 4 σελίδων στην κατάσταση 19 της VGA. Θα ήθελα να ρωτήσω αν υπάρχει παρόμοιος τρόπος για τη διαχείριση τουλάχιστον δύο σελίδων στις αναλύσεις 640x480 και 800x600 με 256 χρώματα (μιλάω για VGA με 1 MByte RAM).

β) Εχω στη διάθεσή μου ένα βιβλίο που εξηγεί τα πρότυπα BMP και GIF αλλά μόνο για εικόνες με 16 χρώματα. Θα με βοηθούσες πολύ αν μου έλεγες τι διαφορές υπάρχουν για 256 χρώματα και σε ποιο μέρος του αρχείου βρίσκεται η παλέτα τους.

γ) Πρόσφατα έπεσε στα χέρια μου μια βιβλιοθήκη για τη διαχείριση XMS σε Turbo Pascal. Αυτή η βιβλιοθήκη μού δίνει τη δυνατότητα να δεσμεύω πίνακες άνω των 64 KBytes στην extended μνήμη. Ομως, είναι δώρον-άδωρον, εφόσον για να τους χειριστώ πρέπει να τους μεταφέρω στη συμβατική μνήμη, και η Pascal δεν μπορεί να δεσμεύσει χώρο για πίνα-

κες άνω των 64 KBytes. Υπάρχει τρόπος να διαβάζω ή να γράφω ένα byte σε έναν τέτοιο πίνακα χωρίς να χρειάζεται να τον μεταφέρω στη συμβατική μνήμη; (Π.χ., χρησιμοποιώντας τον handler του πίνακα συν κάποιο offset.)

Η Borland C++ μπορεί να δεσμεύσει μεγάλους πίνακες και μέχρι πόσα bytes;

Δεν ξέρω αν σε κούρασα, αλλά οποιαδήποτε πληροφορία σου θα με βοηθήσει πολύ.

Νικολουδάκης Χάρης

α) Μέχρι τώρα δεν έχει εμφανιστεί στη διεθνή αγορά λογισμικού πρόγραμμα που να δίνει τη δυνατότητα χρήσης δύο σελίδων στις αναλύσεις που αναφέρεις. Φαίνεται ότι οι παραξενιές της VGA στη διευθυνσιοδότηση της μνήμης της, σε αυτές τις αναλύσεις, δεν επιτρέπουν τον ορισμό και τη χρήση περισσότερων σελίδων.

β) Οι εικόνες BMP και GIF 256 χρωμάτων δεν έχουν μεγάλες διαφορές από τις αντίστοιχες εικόνες 16 χρωμάτων. Στα αρχεία BMP μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι έχουμε να κάνουμε με περισσότερα από 16 χρώματα, αφαιρώντας το μέγεθος των πληροφοριών ελέγχου (που είναι πάντα ίσο με 56) από την τιμή του πεδίου "μήκος επικεφαλίδας" (που βρίσκεται στη θέση 10 του αρχείου -το πρώτο byte του αρχείου είναι το byte 0- και έχει μήκος 4 bytes) και διαιρώντας τη διαφορά με το 4. Αυτό θα μας δώσει το πλήθος των καταχωρίσεων παλέτας που περιέχονται στο αρχείο, οι οποίες πάντα ξεκινούν στη θέση 56 του αρχείου. Τέλος, στα αρχεία BMP 256 χρωμάτων, κάθε byte δεδομένων (δηλαδή κάθε byte μετά την παλέτα) αντιπροσωπεύει το χρώμα ενός μόνο εικονοστοιχείου.

Και στα αρχεία GIF 256 χρωμάτων τα πράγματα είναι παρόμοια. Καταλαβαίνουμε ότι έχουμε παλέτα 256 χρωμάτων εξετάζοντας τα bits 2 έως 0 του 10ου byte του αρχείου (το πρώτο byte του αρχείου είναι το byte 0) για την καθολική παλέτα του αρχείου, ή τα ίδια bits του 8ου byte του κάθε μπλοκ εικόνας, αν στο αρχείο έχουν οριστεί τοπικές παλέτες (συνήθως αυτό δεν γίνεται). Αν τα bits αυτά έχουν τιμή 4, 5, 6 ή 7, τότε το αρχείο περιέχει παλέτα 32, 64, 128 ή 256 χρωμάτων, αντίστοιχα, η οποία θα βρίσκεται στην ίδια θέση όπου θα βρισκόταν η παλέτα των 16 χρωμάτων. Οπως και στα αρχεία BMP 256 χρωμάτων, κάθε byte δεδομένων θα δίνει το χρώμα ενός μόνο εικονοστοιχείου.

γ) Πιθανότατα η βιβλιοθήκη που έχεις θα περιέχει κάποιες διαδικασίες της μορφής

```
PROCEDURE
  CopyToXMS(Handle: Word;
  Offset, Size: LongInt; Var
  Data);
PROCEDURE
  CopyFromXMS(Handle:
  Word; Offset, Size: LongInt;
  Var Data);
```

μέσω των οποίων μπορείς να μεταφέρεις δεδομένα από τη συμβατική προς την εκτεταμένη μνήμη και αντίστροφα. Το πρώτο όρισμα των διαδικασιών είναι το χειριστήριο του μπλοκ εκτεταμένης μνήμης που θέλουμε να προσπελάσουμε, τα δύο επόμενα είναι η θέση μέσα στο μπλοκ από την οποία θα αρχίσει η λειτουργία ανάγνωσης/εγγραφής και το πλήθος bytes που θα διαβαστούν/γραφούν, αντίστοιχα, ενώ το τελευταίο όρισμα είναι η μεταβλητή Pascal στην οποία περιέχονται/θα τοποθετηθούν τα δεδομένα. (Τα ακριβή ονόματα των διαδικασιών και τις παραμέτρους που δέχονται μπορείς να τις βρεις στις οδηγίες χρήσης της βιβλιοθήκης.) Με τις διαδικασίες αυτές μπορείς να δημιουργήσεις πίνακες μεγαλύτερους από 64 KBytes, αρκεί οι εγγραφές των πινάκων σου να έχουν μέγεθος μικρότερο από 64 KBytes η καθεμία. Για να προσπελάσεις ή να αλλάξεις τις καταχωρίσεις του πίνακα, δεν χρειάζεται να μεταφέρεις ολόκληρο τον πίνακα στη συμβατική μνήμη, αλλά μόνο μία εγγραφή κάθε φορά (ή έναν περιορισμένο αριθμό τους, ανάλογα με τις ανάγκες της λειτουργίας). Ετσι, αν ορίσουμε την εγγραφή Person ως εξής

```
Type
Person = Record
SurName: String[20];
Name: String[20];
Address: String[50];
End;
```

για να δημιουργήσουμε έναν πίνακα 10.000 θέσεων με τέτοιες εγγραφές και στη συνέχεια να τοποθετήσουμε σε αυτόν τα περιεχόμενα ενός αρχείου, θα γράφαμε τα ακόλουθα:

```
PersonArrayHandle :=
  XMS_CreateHandle(LongInt(
  10000) * SizeOf(Person));
Assign(PersonFile,
  'persons.dat');
Reset(PersonFile);
Index := 1;
While (Not(EOF(PersonFile))) Do
Begin
{Ανάγνωση από το δίσκο}
Read(PersonFile, P1);
{Καταχώριση στον πίνακα}
CopyToXMS(PersonArrayHandl
  e, (Index - 1) *
  SizeOf(Person),
  SizeOf(Person), P1);
Inc(Index);
End;
```

(Υποθέτουμε ότι η διαδικασία XMS_CreateHandle δέχεται ως όρισμα το μέγεθος μιας περιοχής εκτεταμένης μνήμης που θέλουμε να δεσμεύσουμε και, αφού τη δεσμεύσει, μας επιστρέφει το χειριστήριο με το οποίο μπορούμε να την προσδιορίσουμε.)

Για να τροποποιήσουμε τώρα την υπ' αριθμόν I καταχώριση του πίνακα, μπορούμε να γράψουμε τα εξής:

```
{Ανάκληση από τον πίνακα}
CopyFromXMS(PersonArrayHa
  ndle, (I - 1) * SizeOf(Person),
  SizeOf(Person), P1);
{Κλήση διαδικασίας
  τροποποίησης εγγραφής}

EditPersonRecord(P1);
{Καταχώριση τροποποιημένης
  εγγραφής στον πίνακα}
CopyToXMS(PersonArrayHandl
  e, (I - 1) * SizeOf(Person),
  SizeOf(Person), P1);
```

Η Borland C++ έχει τους ίδιους περιορισμούς, σχετικά με το μέγιστο μέγεθος πίνακα.

VIDEO FOR WINDOWS

Αγαπητό PC Master,

Είναι και εγώ δεν ξέρω ποια φορά που σου γράφω, όμως οι απορίες μου δεν έχουν λύση, τουλάχιστον από τη δική μου πλευρά. Γι' αυτό θα ήθελα να σου ζητήσω δύο χάρες:

1. Θα ήθελα να μου υποδείξετε, βήμα προς βήμα, πώς να φτιάξω ένα AVI αρ-

χείο (έχω το Video For Windows 1.0).

2. Ακόμη (πάλι δουλειά για τον κ. Τσουρινάκη!) θα ήθελα να μου στείλετε την πλήρη λύση του Simon The Sorcerer.

Ευχαριστώ πολύ,
Λάμπρος,
The Barber, Κουρεμένος



Για να φτιάξεις τα δικά σου αρχεία AVI με το Video For Windows θα πρέπει να έχεις μια κάρτα η οποία θα σου επιτρέψει να συνδέσεις κάμερα με τον υπολογιστή σου. Η εφαρμογή Video Capture θα σου επιτρέψει να πάρεις εικόνα από την κάμερα και να την αποθηκεύσεις σε ένα αρχείο AVI.

Το αίτημά σου για τη λύση του παιχνιδιού μεταβιβάστηκε στον κ. Τσουρινάκη.



PASCAL & 386DX/40



Φίλοι μου PC Masters, Σας χαιρετώ!

Πήρα το θάρρος να σας αποκαλέσω φίλους μου, καθώς διαβάζω το περιοδικό από το τεύχος 17. Επιπλέον, το PC Master με την πλούσια ύλη του με βοήθησε στις προγραμματιστικές μου ανησυχίες όταν το χρειάστηκα.

Προγραμματίζω σε Turbo Pascal 5.5 (σκοπεύω να πάρω την 7η έκδοση), έχω έναν 386 DX στα 40 MHz χωρίς σκληρό δίσκο με SVGA μονόχρωμη οθόνη, τον οποίο απέκτησα κάνοντας κάποιες θυσίες και δεν σκοπεύω να τον αλλάξω μόνο και μόνο επειδή δεν μπορώ να τρέξω μερικά παιχνίδια (φυσικά, θα του προσθέσω σιγά σιγά και κάρτα ήχου). Με την ευκαιρία της επικοινωνίας μας αυτής, θα ήθελα να κάνω ερωτήσεις για θέματα που αφορούν σε μένα (και όχι μόνο) καθώς και κάποια καλοπροαίρετα σχόλια για το περιοδικό μας (τα συγχαρητήρια και οι έπαινοι εννοούνται βέβαια). Ας αρχίσω λοιπόν:

α) Τι μου προτείνεις να προσθέσω στον υπολογιστή μου; Σκληρό δίσκο 500 και πάνω MBytes ή να περιμένω να βγουν τα επανεγγράψιμα CD-ROMs και να πέσουν οι τιμές τους; (Αλήθεια, πότε θα γίνει αυτό;)

β) Πόσο κοστίζει η σύνδεση με Internet για μία ώρα, μέσω της CompuLink; Ας υποθέσουμε ότι η σύνδεση γίνεται με modem 14400 Kbps μέσω παλαιών τηλεφωνικών γραμμών.

γ) Γιατί η στήλη για την Turbo Pascal έκλεισε τόσο άδοξα; Ούτε επίλογος δεν υπήρχε.

δ) Τα PC-Tricks καθώς και οι εκπληκτικές γελοιογραφίες που υπήρχαν σε παλαιότερα τεύχη γιατί εξαφανίστηκαν;

ε) Θα πρότεινα η στήλη Programming με τη σημερινή της μορφή να μετονομαστεί σε "Γνωρίστε την Turbo C++" και να καλύπτει θέματα όπως προγραμματισμός κάρτας ήχου, joystick, δομή διαφόρων μουσικών αρχείων (λ.χ. MOD). Προτείνω δηλαδή η Turbo C++ να αποκτήσει τη δική της στήλη, ενώ παράλληλα η στήλη Programming να πάρει τη μορφή που είχε όταν έγραφε ο Κώστας Βασιλάκης.

στ) Θα πρέπει η δισκέτα να γίνει 1.44 Mbyte και να έχει 720 KBytes games και 720 KBytes utilities. Είναι δυνατόν, ένα περιοδικό που δίνει ιδιαίτερη έμφαση στον προγραμματισμό και στο να γνωρίζουμε καλύτερα το PC μας, να μην περιλαμβάνει στη δισκέτα του utilities; (Εκπληκτικό το Dazzle, καθώς και το Niftus Ram Drive.)

ζ) Εκπληκτική η κίνηση που κάνατε να προσθέσετε σελίδες στη στήλη How To, καθώς και να δημιουργήσετε τη στήλη Μεταξύ Μας (χαιρετίσματα στον Master).

η) Εχω φτιάξει ένα unit που χρησιμοποιεί το mode 320x200x256 (κατάσταση 19 της VGA) με τη βοήθεια της στήλης Programming και του βιβλίου "PC - Τεχνικές Προγραμματισμού" του Κώστα Βασιλάκη. Πώς γίνεται να χρησιμοποιήσω τα αρχεία CHR της Pascal σε αυτό το mode (ποια είναι δηλαδή η δομή τους). Πώς μπορώ να εμφανίσω ένα αρχείο GIF με 256 χρώματα με τα απολύτως σωστά χρώματα; Εχω καταφέρει να κάνω τις απαραίτητες μετατροπές στο πρόγραμμα που είχε η στήλη Programming, αλλά δεν μπόρεσα να κατασκευάσω την κατάλληλη παλέτα. Αν γίνεται, δώστε μου ένα παράδειγμα που αλλάζει την RGB παλέτα ώστε να εμφανίζονται τα σωστά χρώματα.

Ολα τα έχω φτιάξει σε Turbo Pascal 5.5.

Με εκτίμηση,
Γιώργος Μπουντούρης

Υ.Γ. 1. Ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου, όσο το δυνατόν συντομότερα, αν και αναγνωρίζω ότι είναι αρκετά μεγάλο. Ομως, 44 τεύχη είναι αυτά και δεν είχα ξαναστείλει γράμμα στο περιοδικό, και έτσι οι απορίες μου μαζεύτηκαν σε αυτό το γράμμα!

Υ.Γ. 2. Συνεχίστε να καλύπτετε τις ανάγκες του μέσου Ελληνα χρήστη για τα PCs.

Υ.Γ. 3. Μα καλά, μαζόχες είναι οι περισσότεροι χρήστες PC; Εδώ το DOS κάνει τα πάντα γρηγορότερα από τα Windows και αυτοί προτιμούν φρου-φρου και αρώματα που τους στοιχίζουν πολύ περισσότερο σε χρόνο και χρήμα. DOS και πάλι DOS! Αλήθεια, το Workbench της Amiga είναι πιο αργό από τα Windows;

Υ.Γ. 4. Γιατί όλοι οι συντάκτες του περιοδικού τα έχουν με το Γιάννη τον Πατρίκο; Αν εξαιρέσουμε τις βάρβαρες μεθόδους και τους εκβιασμούς που χρησιμοποιεί για να σας συνετίσει, κατά τα άλλα είναι μια χαρά παιδί! (Στο κάτω κάτω, κάποιος πρέπει να πάρει το μέρος του Γιάννη.)

Υ.Γ. 5. Αν και έχω δύο επεξεργαστές κειμένου για DOS, το γράμμα μου είναι χειρόγραφο γιατί απλούστατα δεν έχω εκτυπωτή.

Υ.Γ. 6. Ωραίος ο Pentium, οι κάρτες γραφικών με επιταχυντή και τα παιχνίδια με μεγάλες υπολογιστικές απαιτήσεις, τα λεφτά όμως που χρειάζονται γι' αυτά πού θα τα βρούμε; (Συνέλθετε, παιδιά!)

Υ.Γ. 7. Κανένας καλός για Sensible Soccer;

Υ.Γ. 8. Τα ports του πληκτρολογίου υπάρχουν σε κάποιο βιβλίο; Ανάφερέ μου μερικά ονόματα τέτοιων βιβλίων, γιατί εδώ

στο Αργος δεν υπάρχει εξειδικευμένη βιβλιογραφία στα βιβλιοπωλεία. Υπάρχουν βιβλία που να αναλύουν κάποιες τεχνικές scrolling στο mode 19 της VGA;

Υ.Γ. 9. Οταν ανεβώ στην Αθήνα θα περάσω από τα γραφεία του περιοδικού μας. Ελπίζω να γίνει σύντομα αυτό, γιατί θέλω να σας δω πώς δουλεύετε.



Καταρχήν, ευχαριστούμε για τις υποδείξεις σχετικά με την ύλη του περιοδικού και της δισκέτας.

Σχετικά με το θέμα της αγοράς δίσκου ή επανεγγράψιμου CD-ROM, μάλλον θα πρέπει να προσανατολιστείς στην πρώτη επιλογή, δεδομένου ότι τα επανεγγράψιμα CD-ROMs δεν πρόκειται να γίνουν πολύ πιο φθηνά σύντομα, ενώ επίσης ο σκληρός δίσκος είναι πολύ πιο απαραίτητος εξοπλισμός.

Η πρόσβαση στο Internet μέσω CompuLink στοιχίζει περίπου 21.000 δρχ. για τρείς μήνες.

Ενα αρχείο CHR ξεκινά με μια επικεφαλίδα που περιέχει πληροφορίες για τη γραμματοσειρά που ορίζεται στο αρχείο και στη συνέχεια περιέχει την περιγραφή των χαρακτήρων. Η επικεφαλίδα έχει μέγεθος 128 bytes και χωρίζεται στα ακόλουθα πεδία:

- Υπογραφή, μεγέθους 7 bytes, που χρησιμοποιείται για να αναγνωριστεί ότι πρόκειται πραγματικά για αρχείο που περιέχει περιγραφή γραμματοσειράς σύμφωνη με το πρότυπο CHR. Η υπογραφή ξεκινά με τους χαρακτήρες 'PK', ακολουθείται από δύο bytes που έχουν την τιμή 8 και καταλήγει με τη συμβολοσειρά 'BGI'.
- Πληροφορίες, μεγέθους το πολύ 109 bytes. Εδώ περιέχονται πληροφορίες σε μορφή ASCII για τη γραμματοσειρά, οι οποίες πρέπει να τελειώνουν με τα bytes 13, 10, 0, 26. Συνήθως, οι πληροφορίες περιλαμβάνουν την έκδοση της γραμματοσειράς, ημερομηνία κατασκευής, το όνομα του κατασκευαστή κ.λπ.
- Μήκος επικεφαλίδας μεγέθους 2 bytes που πάντα έχουν τιμές 128 και 0.
- Ονομα γραμματοσειράς, με μήκος 4 bytes (λ.χ. SANS).
- Μέγεθος δεδομένων, μεγέθους 2 bytes, που δείχνει πόσα bytes βρίσκονται μετά την επικεφαλίδα του αρχείου.
- Αριθμός έκδοσης, μεγέθους 2 bytes. Το πρώτο byte έχει τον μείζονα αριθμό έκδοσης, ενώ το δεύτερο τον ελάσσονα. Ετσι, η έκδοση 3.1 μιας γραμματοσειράς περιγράφεται από τα bytes 3 και 1.
- Ελάχιστη έκδοση μεγέθους 2 bytes που πάντα έχουν τιμές 1 και 0.
- Πεδίο πλήρωσης, που έχει μήκος τόσο όσο χρειάζεται για να φτάσει η επικεφαλίδα συνολικά 128 bytes. Με άλλα λόγια, το μήκος του πεδίου αυτού είναι 109 - (μήκος πεδίου "πληροφορίες") bytes. Οι τιμές των bytes του πεδίου πλήρωσης αγνοούνται.

Στη θέση 128 του αρχείου ξεκινούν τα δεδομένα που περιγράφουν τους χαρακτήρες. Η τιμή του byte στη θέση 128 είναι πάντα 43. Στις θέσεις 129 και 130 βρίσκεται αποθηκευμένο το πλήθος των χαρακτήρων που περιέχονται στο αρχείο (μία λέξη) το οποίο θα συμβολίζουμε στη συνέχεια με N, ενώ το byte στη θέση 131 δεν χρησιμοποιείται. Το byte στη θέση 132 περιέχει τον κωδικό ASCII του πρώτου χαρακτήρα στο αρχείο, λ.χ., αν στο αρχείο ορίζονται μόνο οι χαρακτήρες με κωδικούς 32 (κενό) έως 127 (DEL), η τιμή του πεδίου αυτού θα είναι 32. Στις θέσεις 133 και 134 θα βρούμε τη μετατόπιση που πρέπει να προσθέσουμε στην τρέχουσα θέση του αρχείου, προκειμένου να φτάσουμε στους ορισμούς των χαρακτήρων. Η λέξη που περιέχεται σε αυτά τα bytes έχει τιμή 16 + 3 * N.

Το byte στη θέση 135 έχει πάντα την τιμή 0 και τα τρία επόμενα bytes δίνουν την απόσταση ανάμεσα στο σημείο αναφοράς (πάνω-αριστερή γωνία του πλαισίου στο οποίο θα τυπωθεί ο χαρακτήρας) και την κορυφή του κεφαλαίου γράμματος, τη βασική γραμμή και την τελική γραμμή, αντίστοιχα. (Βασική γραμμή είναι η γραμμή πάνω από την οποία γράφονται οι κεφαλαίοι χαρακτήρες. Τελική γραμμή είναι η γραμμή μέχρι την οποία κατεβαίνουν οι χαρακτήρες όπως το μ). Τα bytes στις θέσεις 139 έως 143 δεν χρησιμοποιούνται.

Στη θέση 144 υπάρχει ένας πίνακας N λέξεων που δίνουν τη μετατόπιση της περιγραφής του κάθε χαρακτήρα από τη θέση 144 + 3 * N, ενώ μετά τον πίνακα αυτό (στη θέση 144 + 2 * N) βρίσκεται ένας δεύτερος πίνακας μεγέθους N bytes, καθένα από τα οποία δίνει το πλάτος του αντίστοιχου χαρακτήρα. Τέλος, στη θέση 144 + 3 * N αρχίζουν οι περιγραφές των χαρακτήρων.

Κάθε περιγραφή αποτελείται από ζεύγη bytes. Το πρώτο byte του ζεύγους χωρίζεται στο πεδίο 'λειτουργία 1', που αποτελείται από το bit 7 του byte, και στο πεδίο 'προσημασμένο X' που αποτελείται από τα bits 6 έως 0. Αν το bit 6 έχει την τιμή 1, τότε η τιμή του πεδίου θεωρείται αρνητική και αναπαρίσταται βάσει του συμπληρώματος προς 2. Αντίστοιχα, το δεύτερο byte του ζεύγους χωρίζεται στα πεδία 'λειτουργία 2', που αποτελείται από το bit 7 του byte, και στο πεδίο 'προσημασμένο Y' που αποτελείται από τα bits 6 έως 0. Οι τιμές των πεδίων 'λειτουργία 1' και 'λειτουργία 2' έχουν τις ακόλουθες σημασίες:

- Αν και τα δύο έχουν την τιμή 0, τότε φτάσαμε στο τέλος της περιγραφής του χαρακτήρα.
- Αν το πρώτο έχει την τιμή 1 και το δεύτερο την τιμή 0, τότε πρέπει να μετακινήσουμε το τρέχον σημείο στη θέση που υποδεικνύεται από τα πεδία 'προσημασμένο X' και 'προσημασμένο Y'.
- Αν και τα δύο πεδία έχουν την τιμή 1, τότε πρέπει να τραβήξουμε μία γραμμή από το τρέχον σημείο ως τη θέση που υποδεικνύεται από τα πεδία 'προσημασμένο X' και 'προσημασμένο Y'.

(Το τρέχον σημείο αρχικά είναι ίσο με το σημείο αναφοράς.)

Για το πώς θα εντοπίσεις την παλέτα στο αρχείο GIF, δες την απάντηση σε προηγούμενο γράμμα. Από τη στιγμή που θα εξαγάγεις την παλέτα, μπορείς να καλέσεις το BIOS της VGA προκειμένου να ορίσεις τις χρωματικές αντιστοιχίες.

Για να ορίσεις, έτσι, ότι το χρώμα με κωδικό Color αντιστοιχεί στο συνδυασμό RGB (RedVal, GreenVal, BlueVal) πρέπει να γράψεις τα ακόλουθα:

```
Var
R: Registers;
R.AX := $1010;
R.BX := Color;
R.DH := RedVal Div 4;
R.CH := GreenVal Div 4;
R.CL := BlueVal Div 4;
Intr($10, R);
```

Ενα βιβλίο που περιέχει τις πληροφορίες που θέλεις για τις θύρες εισόδου/εξόδου του πληκτρολογίου είναι το "PC-Intern", εκδόσεις Abacus. Υπάρχουν και άλλα βιβλία που διαπραγματεύονται αυτά τα θέματα, όπως αυτά του Peter Norton κ.λπ.

■

PC GAMES DISK



GAMES

Chaos:
Εκπληκτικό arcade game για έναν ή δύο παίκτες.

Framed:
Arcade/adventure game για τους φανατικούς του είδους.

Peg:
Το Peg αποτελεί την Windows μεταφορά ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού τσέπης.

UTILITIES

F-Prot V218:
Αν όχι το καλύτερο, σίγουρα ένα κορυφαίο anti-virus DOS πρόγραμμα.

Cheaputl:
Μερικά (19) μικρά utilities για DOS, σε μορφή .com.

BBS-List:
Το πρόγραμμα BBS-List συμπληρώνει το αφιέρωμα του μήνα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

KLAX
Ενα τρισδιάστατο tetris (γνωστό και από coin-ops) DOS/WIN.

TRIGONO
Πρόγραμμα επίλυσης τριγώνου για Windows.

Καλωσορίσατε. Οσο μπορεί, δηλαδή, κάποιος να χαρακτηρίσει καλή την "επιστροφή στη βάση" μετά από (αναζωογονητικές και έντονες, ελπίζω) διακοπές. Εμείς πάλι εδώ. Ραντεβού το Σεπτέμβριο είχαμε πει, δισκέτα 1.44 είχαμε πει. Το ραντεβού το τηρήσαμε, η δισκέτα δυστυχώς όμως για τεχνικούς λόγους παρέμεινε 720K.
Αν το πιστέψατε, δεν ξέρω τι να σας πω. Με απογοητεύετε! Σας έχουμε πει ποτέ ψέματα, ε;
Καλή διασκέδαση, στο εξής πλέον με τη διπλάσια χωρητικότητα. Και ξέρετε αυτό τι σημαίνει, έτσι; Οχι απλώς περισσότερα προγράμματα, αλλά και μεγαλύτερα και σαφώς "ανεβασμένα".

Επιμέλεια δισκέτας/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

THE CHAOS ENGINE

Κατασκευαστής: Renegade
Είδος: Shoot'em up
Απαιτήσεις: VGA, 611K free base RAM
Υποστηρίζει: SoundBlaster, Joysticks
Command Line: demo



Ψάχνετε για ένα δυνατό arcade game και δεν βρίσκετε στο εμπόριο κάτι το οποίο να πληροί τις προδιαγραφές που θέτετε; Ρίξτε μια ματιά στο demo του Chaos Engine της Renegade και ίσως σε αυτό να βρείτε το ζητούμενο.

Ενα από τα παιχνίδια που είχαν αφήσει εποχή στις αίθουσες των coin-ops, αλλά και στους (πάλαι ποτέ) home micros, ήταν το Ikari Warriors. Αυτό ήταν ένα shoot'em up με πρωταγωνιστές δύο commandos, οι οποίοι μετά από πτώση του αεροπλάνου τους στη ζούγκλα έπρεπε να αντιμετωπίσουν σωρεία εχθρών, στην περιοχή των οποίων βρέθηκαν. Μολονότι το παιχνίδι εκείνο δεν πρωτοτυπούσε ως προς τον τρόπο χειρισμού του, είχε το σημαντικό ατού της παράλληλης χρήσης από δύο παίκτες.

Αν και έχουν περάσει πολλά χρόνια από τότε, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Chaos Engine είναι βασισμένο στο παιχνίδι αυτό. Εχετε δηλαδή στο "στρατό" σας δύο παίκτες, οι οποίοι είναι κατευθυνόμενοι είτε και οι δύο από ανθρώπους είτε ο ένας από τον υπολογιστή. Σκοπός σας, ο εξής γνωστός: καταστρέψτε ό,τι κινείται.

Τα πλήκτρα κίνησης fire και ειδικών λειτουργιών (swap specials) προσδιορίζονται από το



PC-MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.



πρόγραμμα που καλείτε, εφόσον δώσετε install. Από αυτό μπορείτε να επιλέξετε κάρτα video (tseng ή normal - τι ρατσισμός είναι αυτός;), κάρτα ήχου (SoundBlaster ή όχι) και χειριστήρια (δύο joysticks ή ένα joystick και πληκτρολόγιο).

Ας σημειωθεί ότι το πρόγραμμα απαιτεί αρκετή base memory, κάτι το οποίο σημαίνει ότι για να το εκτελέσετε θα πρέπει (όσοι δεν έχετε multi-config, στο οποίο θα επιλέξετε το configuration χωρίς EMM) να προβείτε σε δημιουργία boot disk (με format a: /s). Στη συνέχεια, θα πρέπει να αντιγράψετε σε αυτήν το αρχείο himem.sys από το directory του DOS και να δημιουργήσετε στο drive a: το αρχείο config.sys με τις δύο ακόλουθες γραμμές:

device=himem.sys
dos=high

Στη συνέχεια, και αφού έχετε βεβαιωθεί (από το CMOS Setup) ότι η σειρά ανίχνευσης



των αρχείων συστήματος είναι A, C, κάντε boot στο σύστημά σας και μετά εκτελέστε το πρόγραμμα άφοβα.

FRAMED

Ενα αρκετά ποιοτικό platform/adventure game, το οποίο θυμίζει τα πρώτα Indiana Jones, είναι το δεύτερο μεγάλο game της παρούσας δισκέτας. Το παιχνίδι αυτό δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε μνήμη (540K) και υπολογιστική ισχύ από το μηχάνημά σας, ενώ το 1 MB που καταλαμβάνει συμπιεσμένο περιορίζεται στα 200K.

Κατασκευαστής: Machination
Είδος: Platform adventure
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster, AdLib
Command Line: framed

Στο Framed, ο γνωστός ήρωας των PC Games - εσείς - βρίσκεται φυλακισμένος σε κάποιο κελί ενός πύργου, από τον οποίο προσπαθεί να αποδράσει. Η αιτία του περιορισμού της ελευθερίας σας καθώς και ο υπεύθυνος γι' αυτήν είναι δύο πράγματα τα οποία θα μάθετε σιγά-σιγά, καθώς θα εξελίσσεται το παιχνίδι.

Ας περάσουμε όμως στον τρόπο με τον οποίο μπορεί να επιτευχθεί κάτι τέτοιο, στον τρόπο δηλαδή χειρισμού του ήρωά σας.

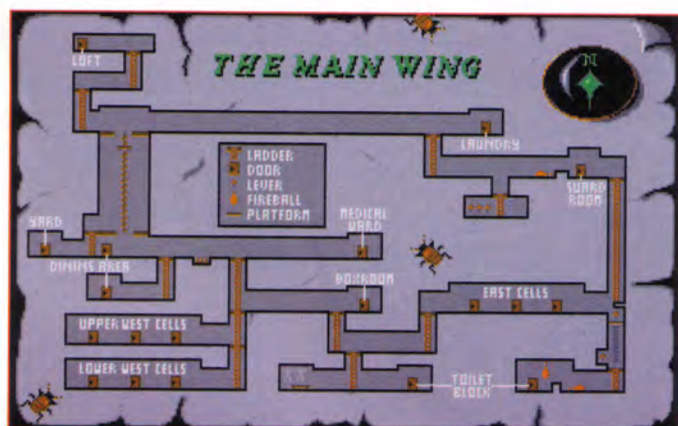
Ο χειρισμός μπορεί να γίνει



είτε με joystick και το πληκτρολόγιο ή αποκλειστικά με το δεύτερο.

Εκτός από τα πλήκτρα κατεύθυνσης (τα cusror keys ή τις διευθύνσεις του joystick), υπάρχουν και τα ακόλουθα πλήκτρα ειδικών λειτουργιών:

<,> Επιλογή ενεργού αντικειμένου
Alt Χρήση του επιλεγμένου αντικειμένου
E Examine
P Λήψη αντικειμένου
D Απόρριψη αντικειμένου
T Ρίψη αντικειμένου
SPC Ανοιγμα πόρτας



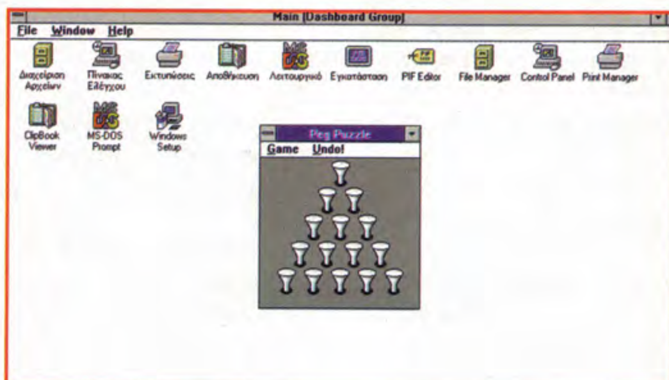


Enter Μενού αντικειμένων
L+crsr Οψη αντίστοιχης κατεύθυνσης

PEG PUZZLE

Πρόκειται για ένα μικρό πρόγραμμα στο games section και ένα από τα μικρότερα που έχουν δημοσιευτεί στο PC Master, τουλάχιστον από τη στιγμή που η δισκέτα του έγινε 3,5". Το Peg είναι ένα εξαιρετικά απλό παιχνίδι στον τρόπο χειρισμού, σπαζοκεφαλιά όμως στην εκτέλεσή του.

Με την κλήση του παιχνιδιού εμφανίζεται μπροστά σας ένα παράθυρο με έναν τριγωνικό πίνακα. Υπάρχουν πέντε τρύπες σε κάθε ακμή του τριγώνου και άλλες τρεις στις περικλειόμενες θέσεις, σε καθεμία από τις οποίες υπάρχει ένα πιόνι. Εχετε δηλαδή στη διάθεσή σας συνο-



Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.



Κατασκευαστής: Oscar Waddell
Είδος: Puzzle game
Απαιτήσεις: Windows 3.1
Command Line: win peg.exe

λικά 15 πιόνια. Σκοπός σας είναι να μείνουν στο τρίγωνο όσο το δυνατόν λιγότερα, με ιδανικό στόχο το ένα πιόνι.

Αρχικά, επιλέξτε κάποιο πιόνι που θέλετε να αφαιρεθεί και κάντε δεξιό κλικ σε αυτό.

Στη συνέχεια, πρέπει να αρχίσετε να αφαιρείτε και τα υπόλοιπα πιόνια, η αφαίρεση γίνεται με τον ίδιο τρόπο που κερδίζουμε ένα πιόνι στην ντάμα.

Το παιχνίδι αυτό, αν και ελάχιστο σε μέγεθος, απαιτεί πολύ καλή στρατηγική για την επίτευξη του καλύτερου αποτελέσματος.

F-PROT V218

Εδώ και αρκετά χρόνια, το μοναδικό αντιβιοτικό που χρησιμοποιούσε η πλειοψηφία των Ελλήνων χρηστών ήταν το Scan του McAfee. Ομως, στο παγκόσμιο υπολογιστικό στερέωμα έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν και αρκετά άλλα αντιβιοτικά, μερικά από τα οποία είναι πιο μελετημένα και πιο αξιόπιστα από το εν λόγω πρόγραμμα. Σύμφωνα με τη δική μου άποψη, το F-Prot συγκαταλέγεται μεταξύ αυτών.

Η έκδοση που θα βρείτε στη δισκέτα του τρέχοντος τεύχους του PC Master είναι η 218, η οποία κυκλοφόρησε τον Ιούνιο του 1995. Ενδέχεται, ωσότου φτάσει το PC Master στα χέρια σας, να έχει κυκλοφορήσει και νεότερη version (κυκλοφορεί ανά δύο μήνες), αλλά μέχρι τη στιγμή που ξεκίνησε η αναπαραγωγή της δισκέτας η 218 ήταν η πιο πρόσφατη.

Δίνοντας f-prot στο DOS prompt, εμφανίζεται μπροστά μας (μετά τη διαδικασία φορτώματος) το κεντρικό μενού του F-prot - δίνοντας f-prot /? εμφανίζονται στην οθόνη τα switches που μπορείτε να δώσετε κατά την command line εκτέλεση του αντιβιοτικού προγράμματος.

Από το menu έχετε τις εξής επιλογές:

Scan: Ανίχνευση για ιούς. Από το μενού αυτό μπορείτε να ρυθμίσετε τη μέθοδο ανίχνευσης (secure ή Heuristics, δηλ. κανονική ανίχνευση ή κανονική με επιπλέον έλεγχο για κώδικα που χρησιμοποιούν οι ιοί και η οποία προτείνεται μόνο για "προχωρημένους"), το μέσο προς ανίχνευση, την αναφορά που θα δημιουργηθεί, καθώς και τα τμήματα και τα αρχεία του μέσου που θα ανιχνευτούν.

Configure: Ο τρόπος (γραμμές/στήλες) με τον οποίο είναι ταξινομημένα τα ονόματα των ιών που εμφανίζονται στην αμέσως επόμενη επιλογή.

Viruses: Πληροφορίες για τους διάφορους ιούς ή (για πολύ προχωρημένους αυτή τη φορά) προσθήκη δεκαεξαδικού string που χρησιμοποιεί κάποιος ιός για ανίχνευσή του.

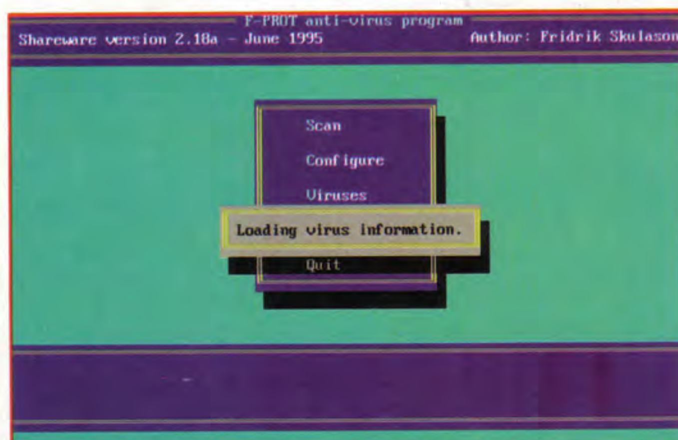
Program: Διάφορες πληροφορίες για το πρόγραμμα και το δημιουργό του.

Με την επιλογή Scan ξεκινά η διαδικασία ανίχνευσης, ενώ με το quit (ή το esc) εγκαταλείπετε το πρόγραμμα.

Το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα ανίχνευσης 1.683 οικογενειών ιών, οι οποίες απαρτίζονται από 1 έως 150 μέλη. Στο αρχείο virlist.lis περιέχονται τα ονόματα και πληροφορίες για τη δράση των ιών αυτών.

Στο directory του f-prot θα βρείτε και ένα TSR, το virstop.exe που λειτουργεί όπως το vshield του McAfee, δηλαδή μένει στη μνήμη και ψάχνει συνεχώς για τυχόν διείσδυση ιού στο σύστημά σας. Το f-test.com ελέγχει αν αυτό το αρχείο έχει φορτωθεί.

Κατασκευαστής: Frisk Software
Είδος: Anti-Virus
Command Line: f-prot



TEN MINUTE UTILITIES

Κατασκευαστής: Robert Jason & Joe Barthel
Είδος: Utilities

Στο zipped file που θα βρείτε κάτω από τον τίτλο cheaputl.zip περιέχονται 18 utilities σε *.com μορφή, κάτι που περιορίζει στο ελάχιστο το μέγεθός τους. Και τα 18 δεν ξεπερνούν συνολικά το 1K. Αυτό είναι πολύ θετικό, διότι σας δίνεται έτσι η δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσετε χωρίς προβλήματα και σε δικά σας προγράμματα/batch files, με εξωτερική κλήση. Αρκετά από αυτά δημιουργήθηκαν για να χρησιμοποιηθούν στη δεύτερη κατηγορία (αυτά που επιστρέφουν errorlevel) και δεν έχει νόημα να τα χρησιμοποιείτε στο command line.

Με τα com αρχεία που περιλαμβάνει η συλλογή, μπορείτε να κάνετε warm/cold boot στο μηχάνημά σας, να αντιστρέψετε την κατάσταση του Caps Lock, να επιστρέψετε σε text mode, να ε-

λέγξετε την κατάσταση των shift/control/alt (με errorlevel) κ.ά.
Για περισσότερα, ανατρέξτε στο αρχείο cheaputl.doc.

BBS-LIST

Command Line: view

Το αρχείο BBS-List αποτελεί συμπλήρωμα της στήλης "Αφιέρωμα του Μήνα" και περιλαμβάνει τις απαραίτητες πληροφορίες για κάποιον "αστό" surfer, δηλαδή τις ονομασίες, τα τηλέφωνα, τις ώρες λειτουργίας, την ταχύτητα επικοινωνίας, καθώς και το όνομα των sysops των αθηναϊκών BBs. Το μόνο που χρειάζεται εσείς να κάνετε για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες είναι να δώσετε view στο command line και στη συνέχεια να μετακινηθείτε στο σχετικό αρχείο με τα cursor keys.

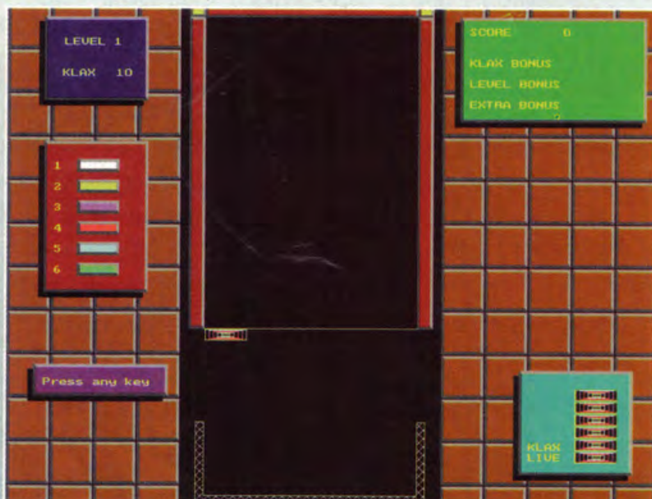
Athens BBS List — Phone Directory Page 1 of 11 — May 1994

#	BBS Name	Phone N.	Oper. hours	Sysop's Name	Baud
1	Acrobase 1	8231753	24 Hours	Χαμόδρακας Στέλιος	2400
2	Acrobase 2	8815616	24 Hours	Χαμόδρακας Στέλιος	14400
3	Acrobase 3 (Συνδρομ.)	8816312	24 Hours	Χαμόδρακας Στέλιος	16800
4	Acropolis BBS	6008256	06:30-15:30	Βαγενάς Παναγής	2400
5	Αλκαίος	9372911	24 Hours	Μακρίδης Πρόδρομος	14400
6	Amazing Remote CBCS	6860129	24 Hours	Δημήτρης Κουμανάκος	9600
7	Amen-Ra CBBS	6910016	22:00-06:00	Ηλιόπουλος Πάνος	2400
8	AMUG Hellas	4511134	24 Hours	Τσιφάκης Δημήτρης	16800
9	Astra BBS	2755927	24 Hours	Μακρογαμβράκης Κοσμάς	9600
10	Atlantis 1	3303005	24 Hours	Κουλουμπης Αργύρης	2400
11	Atlantis 2	3303006	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
12	Atlantis 3	3303007	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
13	Atlantis 4	3303008	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
14	Atlantis 5	3303009	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
15	Atlantis 6	3303010	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
16	Atlantis 7	3303011	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
17	Atlantis 8	3303012	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
18	Atlantis 9	3303013	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
19	Atlantis 10	3303014	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400
20	Atlantis 11	3303015	24 Hours	Κουλουμπής Αργύρης	2400

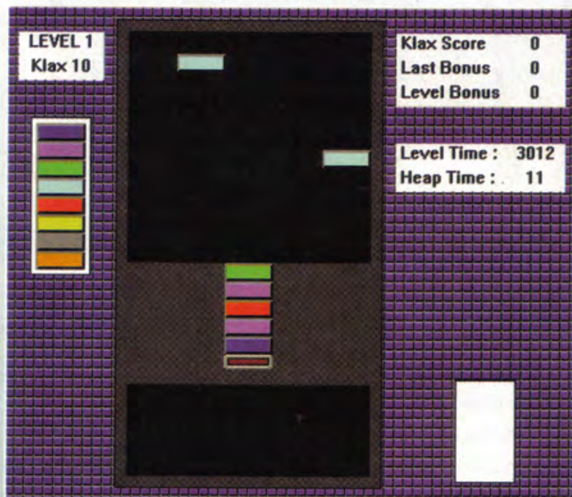
ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Klax

Κατασκευαστής: Λάμπρου Ηλίας
Είδος: Tetris-style game
Απαιτήσεις: EGA/Windows 3.1
Command Line: klax / win wklax.exe



Ενα από τα καλύτερα προγράμματα στο είδος του, από αυτά που έφτασαν στο περιοδικό φιλοδοξώντας να συμπεριληφθούν στη δισκέτα του PC Master, είναι το Klax του Ηλία Λάμπρου. Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα tetris-style game, το οποίο πριν από κάποια χρόνια κατείχε μια θέση μεταξύ των coin-ops των "αιθουσών ψυχαγωγίας". Η δουλειά που έχει κάνει ο προγραμματιστής, τόσο στην DOS όσο και στη Windows έκδοση, αγγίζει τα όρια του επαγγελματισμού, αν συνυπολογιστεί και το release date του παιχνιδιού. Δίνοντας klax, τρέχετε την DOS version, ενώ με win wklax τρέχετε τη Windows version. Ας σημειωθεί ότι κατά τη δοκιμή του προγράμματος κάτι δεν πήγε καλά με την τήρηση του klax.top (top 12 της έκδοσης για DOS) και γι' αυτό θα σας εμφανιστούν κάποιοι Σκανδιναβοί και Κινέζοι top scorers.



Τριγωνομετρία

Κατασκευαστής: Νίκος Δημητριάδης
Απαιτήσεις: Windows 3.1, vbrun100.dll
Command Line: win trigono.exe

Ενα πρόγραμμα τριγωνομετρίας είναι το δεύτερο πρόγραμμα αναγνώστη αυτού του μήνα. Τρέχει σε Windows, στο system των οποίων θα πρέπει να έχετε περάσει το vbrun100.dll, και εκτελεί κάποιες βασικές πράξεις τριγωνομετρίας. Συγκεκριμένα, εκτός από τη μετατροπή ακτινίων σε μοίρες και αντίστροφα, μπορεί να υπολογίσει το ημίτονο, το συνημίτονο, την εφαπτομένη και τη συνεφαπτομένη μιας γωνίας.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAILORDER SERVICES

Επιλέξτε σήμερα τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα μέσα από τις σελίδες της Τηλεαγοράς Γρήγορα και Εύκολα

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ
3801761

ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ FAX
9242219, 9216847

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΜΑΣ
το δελτίο παραγγελίας

ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ON-LINE
μέσω του δικτύου CompuLink
(κόμβοι: Αθήνας, Θεσ/νίκης, Ηρακλείου)
από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora

μέσω του INTERNET
(CompuLink Web Server)
http://www.compulink.gr (Business Pages/Anubis)

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ








ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	2.800
Ε13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.100
Ε14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
Ε16.	3D STUDIO σε μια εβδομάδα Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL - ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232 Β' Έκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
Λ30.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
Λ31.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ32.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.100
Λ33.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.100
Λ34.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800

POCKET GUIDES

G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.800
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.800
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.800
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.800
G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB Σελίδες 80	2.600
H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟ-ΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.000
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.000
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.000
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.000
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.000
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.000
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.000
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ-ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.000
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.000
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.000
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.000
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.000
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.000
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.000
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.000

ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟ-ΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600

ΔΙΕΘΝΕΣ BEST SELLER
Peter Norton
ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS
ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΣ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2
Brady

INTERNET
έξυπνα τρυκ
ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΠΟΝΗΡΩΝ ΜΥΣΤΙΚΩΝ!

MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ
όταν συμβαίνουν δυσάρεστα πράγματα σε καλές εταιρίες
Joe Marconi

Page Maker 5.0

ΕΥΚΟΛΑ!
τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

Το CYBER BOX ανοίγει και σας συνδέει με τον Κυβερνοχώρο εύκολα, γρήγορα και απλά!

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ!
CYBER BOX
ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΑΜΕΣΩΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση** on-line σύνδεση
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 6 μήνες + **60 Πρόσθετες** Ωρες
- Μονοήμερο **σεμινάριο γνωριμίας** με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
- **Δυο βιβλία-οδηγούς** για το Internet
- **Ετήσια συνδρομή** στο περιοδικό **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET** + την ειδική έκδοση
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε όλα τα format
- **Πλήρη εγχειρίδια οδηγιών** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας.

SPECIAL PRICE
69.000 δρχ.

CYBER BOX

ΚΩΔ.: CYBER

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ για PC/XT για AT/286 διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 15.000 25.000
S4.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	ASTROCHART διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	COMPUTALK διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	HITPACK 13 διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0 νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	 19.700
S9.	VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0 νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	 39.700
S10.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	 12.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*:.........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:................ ΤΚ:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ...............................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAILORDER SERVICES



ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ



1ο ΤΕΥΧΟΣ



2ο ΤΕΥΧΟΣ



3ο ΤΕΥΧΟΣ



4ο ΤΕΥΧΟΣ

Η ΔΥΝ@ΜΗ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙΣ

•Modems •Communication Software •Telnet •FTP •Usenet •Archie •Gopher •World Wide Web •IRC •Visual Net •Net Games

και εκατοντάδες ακόμα απαραίτητες πληροφορίες για να ταξιδέψετε στον απέραντο κόσμο του Internet.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ON-LINE! INTERNET

Εξερευνήστε τον κυβερνοχώρο...
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET
σας δίνει, κάθε μήνα το στίγμα της "πλοήγησης" σας & όλες τις απαντήσεις στις ερωτήσεις σας.
Δικτυωθείτε!
Ανοίξτε τον ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ INTERNET και μπείτε στον κυβερνοχώρο χωρίς φόβο και με πάθος...

e-mail address: iworld@compulink.gr

ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό "Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET" για τα 11 επόμενα τεύχη **με έκπτωση 10%**.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Έστειλα ταχ. επιταγή Νο.................... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των.................... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA Νο Κάρτας.................... Ημερ.Λήξης....................

Υπογραφή....................

PC ΑΓΓΕΛΙΕΣ

HARDWARE

PC GAMER LINE

Ολες οι καινούριες και παλιές κυκλοφορίες CD-ROM, 3DO, CD32, PC, AMIGA. Χαμηλές τιμές. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Ειδικές τιμές για επαρχία express. HARDWARE, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ. 24 SERVICE - INFORMATION για τους πελάτες. Παύλος Λογοθέτης, Σίφνου 5. Τηλ.: 2284740, 093-464019.

Πωλείται υπολογιστής 386SX/40MHz, με 4MB μνήμη, 120MB σκληρό δίσκο, drives 1.44 και 1.22, κάρτα γραφικών SVGA, έγχρωμη οθόνη 14 NI/LR, κάρτα ήχου AdLib, modem εσωτερικό 1200, ποντίκι τριών πλήκτρων, παιχνίδια original και επαγγελματικά προγράμματα. Για περισσότερες πληροφορίες, Θοδωρής τηλ.: 4310069 (ώρες 9:00 - 13:00) και 6806630 (ώρες 16:00 - 21:00)

SOFTWARE

Ολα τα προγράμματα για PC 300 δρχ., για AMIGA 250 δρχ. Αυθημερόν παράδοση, γρήγορες αντικαταβολές. Σπύρος. Τηλ.: 5149490.

PC-GAMES

Τα καλύτερα παιχνίδια για PC. GAMEDISK: NO NAME = 250 3M = 400. Αντικαταβολές παντού. Παύλος. Τηλ.: 8228047.

MAGIC CLUB

PC games. Gamedisk = 250 δρχ. CD από 7.000. Νικήτας Πετρούλιας, Αγχιάλου 19, Σεπόλια. Τηλ.: 5136816.

PC BEST

- Game + Disk = 290 δρχ. (verbatim)!!!
- 100% Virus Free. Στέλνουμε παντού με αντικαταβολή, γρήγορα και υπεύθυνα. Γιώργος. Τηλ.: 5907926 (ώρες 9:00-23:00).

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

Τώρα και σε CD. Συνδρομές σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Μίμης Πολυχρονίου. Τηλ.: 5987587, 5983717.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

PC GAME + DISK = 250 δρχ. AMIGA GAME + DISK = 150 δρχ. TAPE FULL = 2.500 δρχ. CD !!! CALL. Κώστας Αναγνωστόπουλος. Τηλ.: 5314051.

PC & AMIGA

CD από 5.000 δρχ. PC GAME + DISK = 350 δρχ. AMIGA GAME + DISK = 250 δρχ. Εγγύηση εγγραφής, παράδοση αυθημερόν, αντικαταβολές παντού. Μάκης Αγαπητός. Τηλ.: 2717667.

CDR Center

Πραγματικά μεγάλη ποικιλία CD-ROM τίτλων tarkus 1ο χέρι = 4.900 δρχ. Game CD = 4.900. Application CD = 6.500, επιλογή games = 40, application = 70, όλα τα format CD-ROM, εγγραφή δεδομένων = 5.000. Αμεση εξυπηρέτηση επαρχία. Gamedisk = 300 δρχ. Αναλώσιμα σε τρομερές τιμές. Μανωλόπουλος Γιώργος, 25ης Μαρτίου 15, 122 44 Αιγάλεω. Τηλ.: 5312966, 5313765.

CD-ROM CLUB

Εγγραφές σε CD. Συνδρομές - Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Κινιάκος Γιώργος, Οθωνος 85, Λαμία. Τηλ.: (0231) 31531. Βασίλης. Τηλ.: 6005612.

OPTION SYSTEMS

Μεταφορά δεδομένων σε CD. Original τίτλοι. Software. Αναλώσιμα Hardware σε ΣΠΕΣΙΑΛ τιμές. Παύλος Λαζαρίδης. Τηλ.: 7521209, 7262602.

PC-POWER

CD GAMES από 5.000. Συνδρομή σε CD = 4.500. GAMEDISK = 350. BACKUP σε CD από κάθε μέσο. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Αντικαταβολές παντού. Σταύρος Παπαδημητρίου, Μ. Μπότσαρη 14. Τηλ.: 6515613.

Freddy

PC Games Disk 250 utility 400 virus free. Συνδρομές CD. Εγγραφές, δισκέτες Name Noname. Αντικαταβολές παντού. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Τρεμάκης Φώτης, Αστυπάλαιας 19, 112 52 Κυψέλη. Τηλ.: 8655607.

PC VISION CLUB

GAMEDISK 350. APPLICATION 500. Virus free. Εγγραφές CD. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος - παράδοση. Αντικαταβολές παντού επαρχία. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ κατά παραγγελία από στέλεχος γνωστού Software House. Αξιοποιήστε κάθε είδους hardware. Κώστας. Τηλ.: 4518791.

*** COMPU SOFT ***
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα, παραλαβές κάθε εβδομάδα. Τεράστια συλλογή CDs. Συνδρομές σε tapes και CDs. ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Σπύρος - Γιάννης. Τηλ.: 2626571 - 2612185.

ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD
Παιχνίδια, προγράμματα, εικόνες. Εβδομαδιαίες συνδρομές σε CD. Δημήτρης. Τηλ.: 0331-72479.

300 δρχ. PC-ST-AM gamedisk. Αντικαταβολές την ίδια μέρα. Super games collections τα 670MB μόνο 10.000 δρχ. Τώρα! Χάρης Λέκκας. Τ.Θ. 26049. Τηλ.: 8832141.

32 BIT GAMES CLUB
Πλήρης συλλογή PC-CD-ST-AM Games. Εγγραφές CD. Αντικαταβολές. Disk gamelist δωρεάν. Τασογιάννος Γιώργος, Σπ. Τρικούπη 34, 106 83 Αθήνα. Τηλ.: 8239965.

PC GAMES
DISK 250 APPLICATION. VIRUS FREE. CD - ΕΓΓΡΑΦΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ - HARDWARE. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. Τάμπας Μιχαήλ, Δεδούση 13, 143 92. Τηλ.: 2531242.

PC-GAMES 299! PC-PROGRAMS 399! WEEKLY CD & TAPES, MANUALS, HACKS, SOLUTIONS. PROFESSIONAL WORK GUARANTEED 100%. Τηλ.: 094-508371.

CD RECORD - PC SOFTWARE
Υπάρχουν τα πάντα. GAMES - UTILITIES, χιλιάδες τίτλοι. WEEK σε CD = 5.000. PC Gamedisk = 250. Τηλ.: 4183786.

ΑΝΤΙΧΑΣΠ - ΣΠΑΣΤΗΡΙ - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ! "ΞΕΚΛΕΙΔΩΝΕΙ", ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ, "ΣΠΑΕΙ" 9.981 "ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ", ΚΩΔΙΚΟΥΣ, KEY-DISKS, HASPS SERIALS, ΜΟΝΟ 8.900 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 094-508371.

MIKE SOFTWARE
Ολα τα καινούρια. PC GAMEDISK 300. Συνδρομές σε CD 7.000. Μιχάλης Νικόλης, 856 00 Σύμη Δωδεκάνησα. Τηλ.: 0241-71374.

PC: Τι να σας πω?
Οτι φέρνω προγράμματα/παιχνίδια από το εξωτερικό? Σας το λένε οι 7 στους 10. Τι να σας πω? Οτι είμαι ο πιο γρήγορος? Σας το λένε οι 8 στους 10. Τι να σας πω? Οτι εγώ τα δίνω σε αυτούς που πηγαίνετε και τα αγοράζετε? Σας το λένε οι 9 στους 10. Ενα θα σας πω: ΘΑΝΟΣ. Γύρισε δριμύτερος και περιμένει το τηλεφώνημά σας.
Η εγγύηση στο Software. Παράδοση κατ' οίκον. Στέλνονται σε όλη την Ελλάδα και την Κύπρο. Συλλογή από το 1993. Εγγραφές σε CD. Θάνος Σκουρογιάννης, Τ.Θ. 74218, 160 10 Καισαριανή. Τηλ.: 7513702, 7264010.

GREEK-SOFT
PC Gamedisk = 250. CD τίτλοι = 5.000. WEEK από δύο TEAMS = 5.000. Υπάρχουν τα πάντα. GAMES - UTILITIES CALL NOW!!! Τηλ.: 4185693.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ PARADISE CLUB *****
* PC DISK 300 δρχ.!
* Εκατοντάδες CD τίτλοι στις καλύτερες τιμές!
* Εβδομαδιαία συνδρομή 700 MB FULL, CD 6.000 δρχ.!
* Μηνιαία συνδρομή σε CD με TOP τίτλους σε φανταστική τιμή!
* Προγράμματα και συλλογές σε CD!
* Συνεχής ανανέωση σε CD τίτλους - 20 τίτλοι την εβδομάδα!
* Αντικαταβολές EXPRESS!
* Δωρεάν κατάλογος!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
* Εγγραφές, μεταφορές από HD, TAPES, DISK, σε CD!
* ΑΔΕΙΑ CDs και δισκέτες σε καταπληκτικές τιμές!
* ΕΠΙΛΟΓΗ από Games και Utilities σε CD από 100 δρχ.!
* Δεν χρειάζεται να ψάχνετε αλλού, τηλεφωνήστε τώρα στο τηλ.: 5012307, Βασίλης Στεργίου, Μακαρίου 82, 131 23 Νέα Λιόσια.

***** GAMER CLUB *****
PC Game + Disk = 400, Tape, CD = 6.500 (μηνιαία επιλογή = 9.000), Amiga. Κατάλογος - Αντικαταβολές - Πανελλαδικά. Δημακόπουλος Θωμάς - Δημήτρης, Χαλκηδόνος 8, 131 21 Αθήνα, Ιλιον. Τηλ.: 2637136.

PC/AMIGA
Ο,τι θα μπορούσε κανείς να ονειρευτεί και να ζητήσει σε Hardware. 5% πάνω από την τιμή χονδρικής. Δεχόμαστε παραγγελίες και για προϊόντα που δεν υπάρχουν στην Ελλάδα. Utopia: Δαμάρεως 1, 161 21 Καισαριανή. Τηλ.: (01) 7513702 - 7264010. ■

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.000 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή No______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ____________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ___

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ____________________

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, αλλιώς θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%. Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 3.000 δρχ. η καθεμία. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 300 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%. Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του προηγούμενου μήνα (σφραγίδα ταχυδρομείου).

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers** ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά** ☐ **Γενικά**

Συμπληρώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας όπου επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.

❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ________)

Υπογραφή ____________________

Οι αγγελίες του PC MASTER υπάρχουν και σε ηλεκτρονική μορφή στην On-Line βάση δεδομένων της CompuLink

GET WIRED!

ΝΕΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΟΙ ΚΟΜΒΟΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

Σήμερα το Δίκτυο CompuLink παρέχει τις υπηρεσίες του σε ολοένα περισσότερες πόλεις τις Ελλάδος. Ηδη δεκατρείς τοπικοί κόμβοι έχουν ενταχθεί στο Πανελλαδικό Δίκτυο της Compulink και σύντομα θα βρίσκονται σε λειτουργία και στη διάθεση των συνδρομητών του Συστήματος.

YOUR INTERNET CONNECTION

Ο "ΔΑΙΔΑΛΟΣ" του Ηρακλείου Κρήτης είναι on-line και σας περιμένει!



COMPULINK NETWORK

http://www.compulink.gr e-mail: marcom@compulink.gr

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΠΑΤΡΑ: (ACHAIA DATA), Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323
ΒΟΛΟΣ: (MacExperts), Σπ. Σπυρίδη 30, 382 21, τηλ.: 23923, 094527134, fax: 23923
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: (ΜΗΧΑΝΟΤΕΧΝΙΚΗ), Ζωγράφου 2, 858 00, τηλ.: 341414-5, 283998, fax: 222804
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: (ΚΟΜΒΟΣ ΗΠΕΙΡΟΥ) Πυρσινέλλα 14, 453 44, τηλ.: 73775-6, fax: 73776
ΡΟΔΟΣ: (COMPUTIME LTD) Βενετοκλέων 48, 851 00, τηλ.: 34589, 30878, fax: 37663
ΤΡΙΚΑΛΑ: (RAM ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) Καποδιστρίου 1, 421 00, τηλ.: 75757-8, fax: 33306
ΜΥΤΙΛΗΝΗ: (ΚΕΝΤΡΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ) Καραπαναγιώτη 8, 811 00, τηλ.: 28791, fax: 43150
ΛΑΡΙΣΑ: (STEP COMPUTERS), Ηπείρου 52, 412 22, τηλ.: 532722, fax: 532291
ΚΑΒΑΛΑ: (OFFICE AUTOMATION CENTER), Βενιζέλου 42Δ, 655 00, τηλ.: 837375, 220837, fax: 220837

THE SHOW MULTIMEDIA

20-22 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1995

Holiday Inn Athens

Hellenic Congress Hall
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

Με τη συνεργασία των περιοδικών Multimedia & CD-ROM και Computer Για Όλους πραγματοποιείται η πρώτη επαγγελματική έκθεση για τον χώρο της τεχνολογίας multimedia, ένα χώρο που καθημερινά γίνεται σημαντικότερος για όλους μας.
Ελάτε να ανακαλύψετε τις πολυδιάστατες εφαρμογές της έμπνευσης και της ανθρώπινης δημιουργικότητας, καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την υλοποίησή τους.
Ελάτε σε επαφή με την πιο σύγχρονη, την πιο δημιουργική πλευρά της τεχνολογίας.
Ελάτε στη γιορτή μας!

- MPCs
- CD ROM DRIVES
- SOUND CARDS
- VIDEO DIGITIZERS
- GRAPHIC CARDS
- MULTIMEDIA KITS
- OPTICAL DISKS
- ACCESSORIES
- MULTIMEDIA APPLICATIONS
- PRESENTATION PACKAGES
- AUTHORING TOOLS

EXPO TRADE SHOWS



ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS A.E.
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 9217.428 FAX: 9242.219